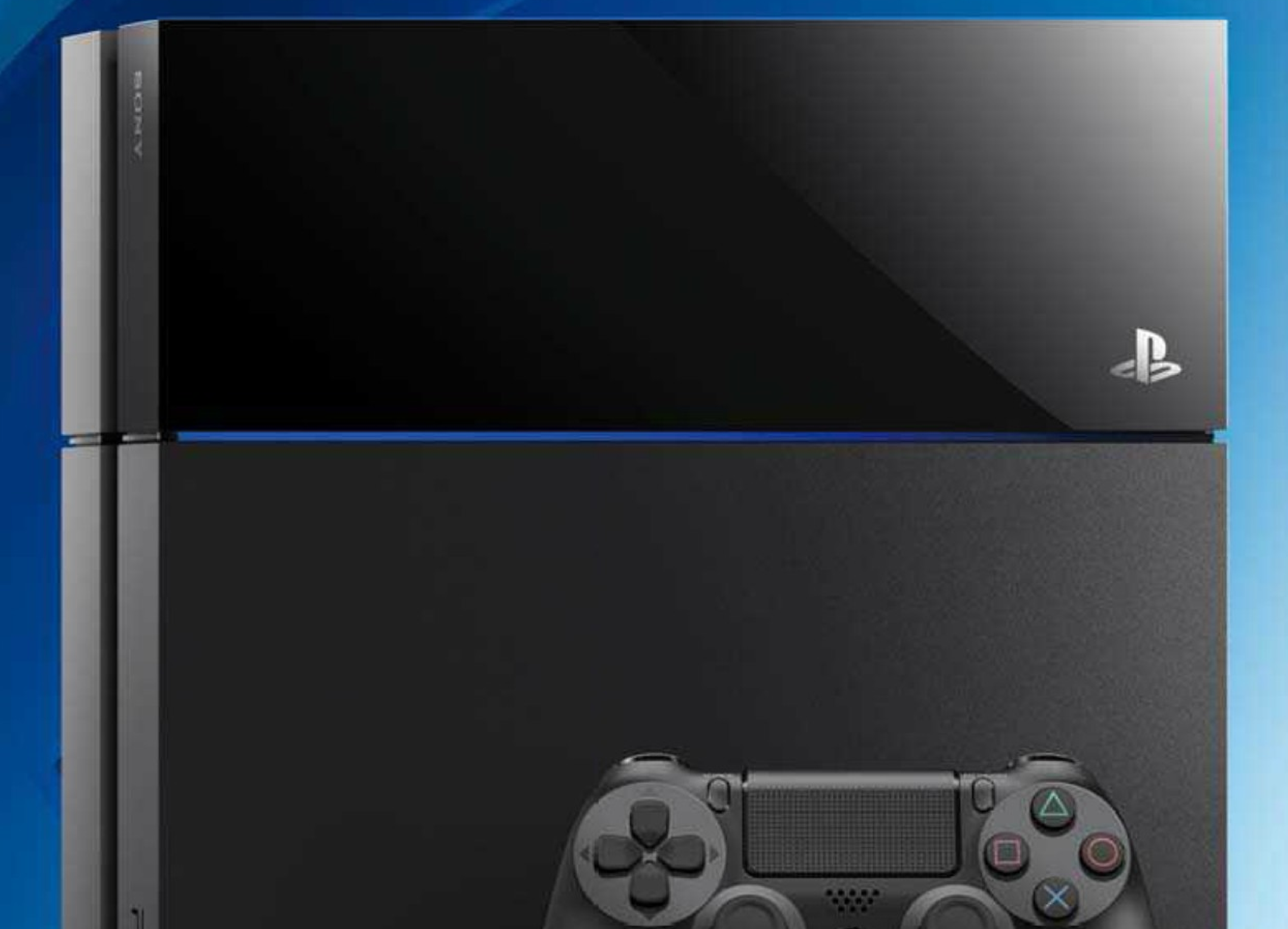
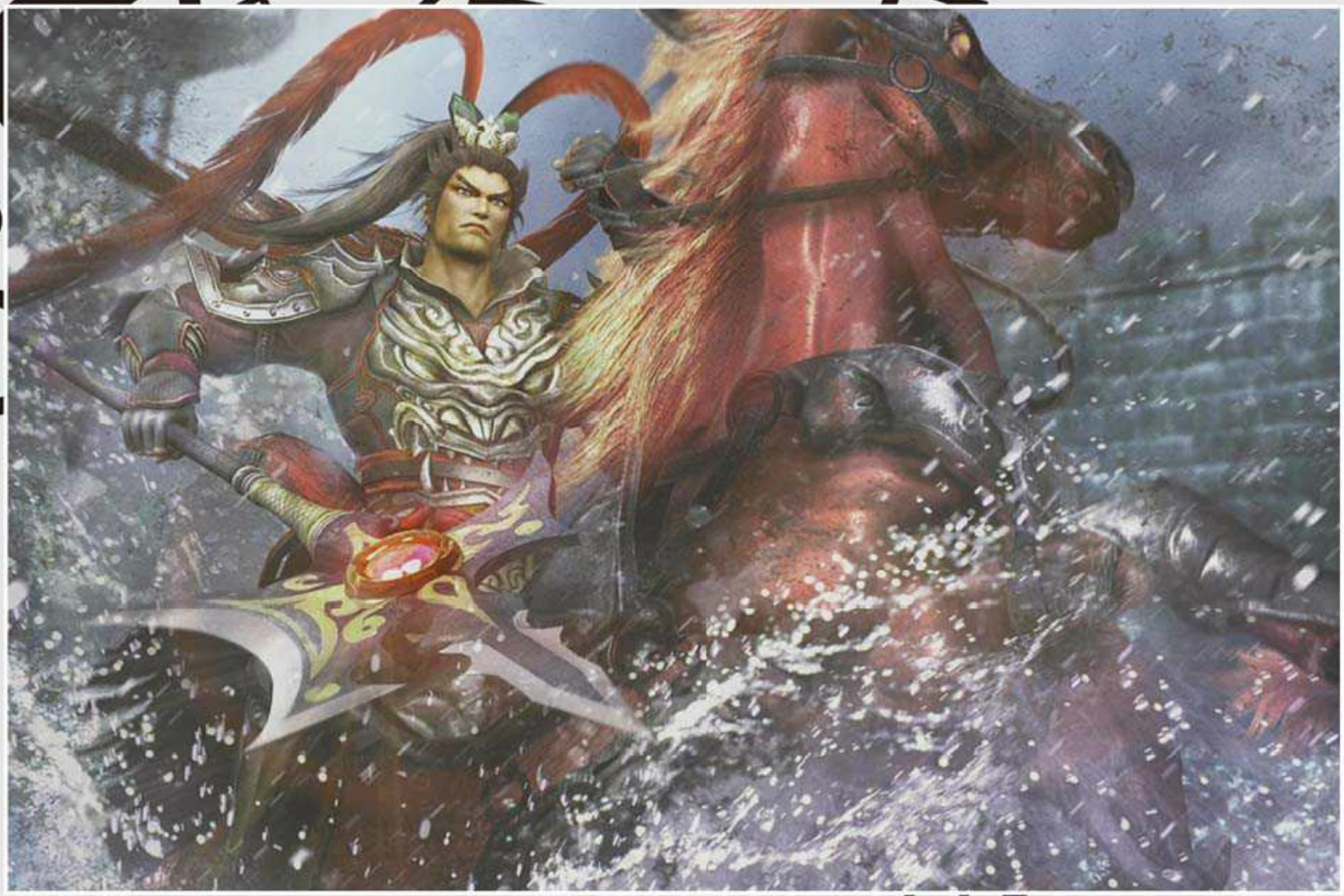
UCG

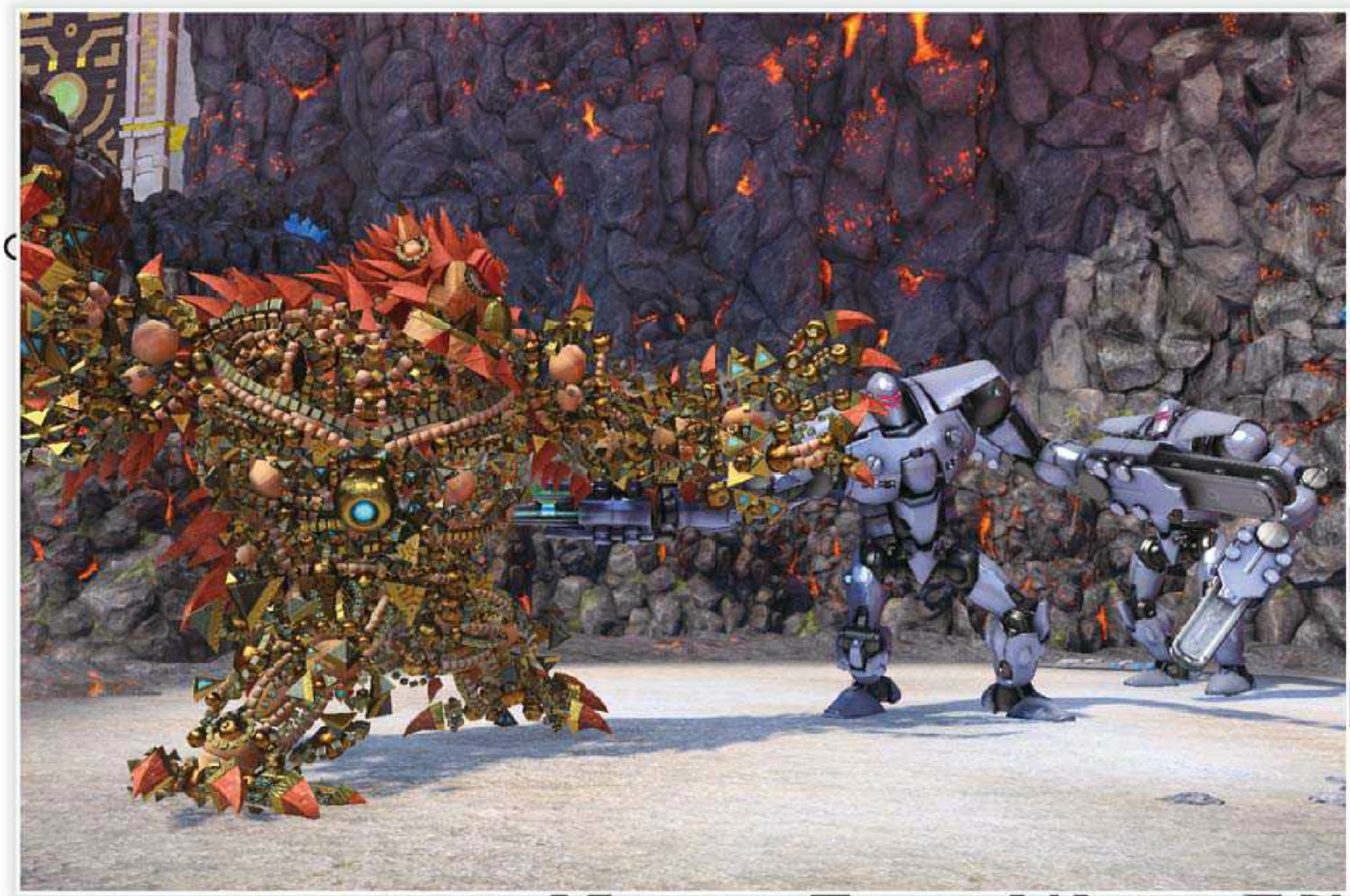
PS4专辑

VOL.1

PS4 SPECIAL







CONTENTS 目录

责任编辑：朱维怡　封面设计：anubis



PS4 完全使用指南　002







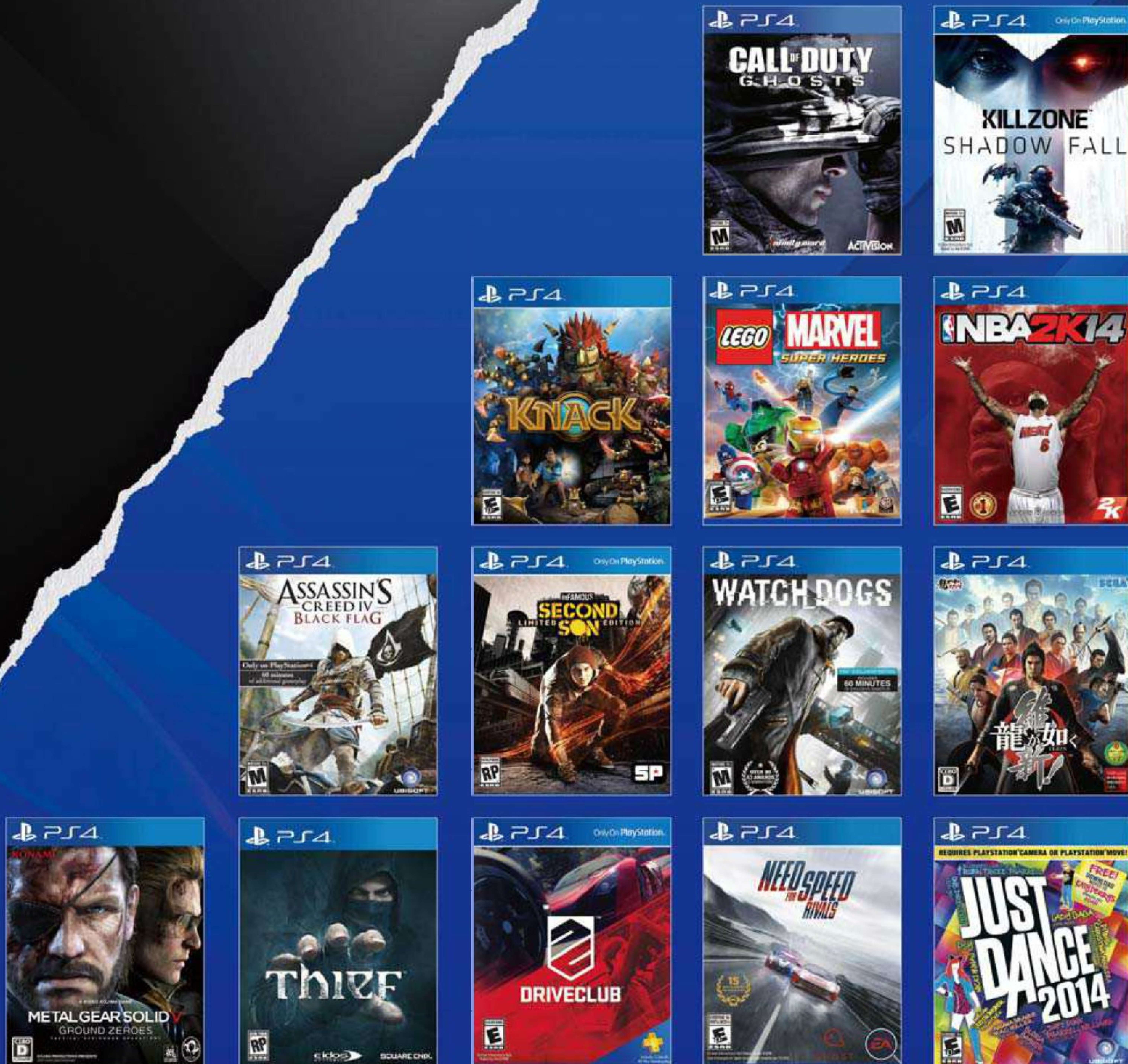


PlayStation

PS4完全使用指南

一切皆为游戏而生



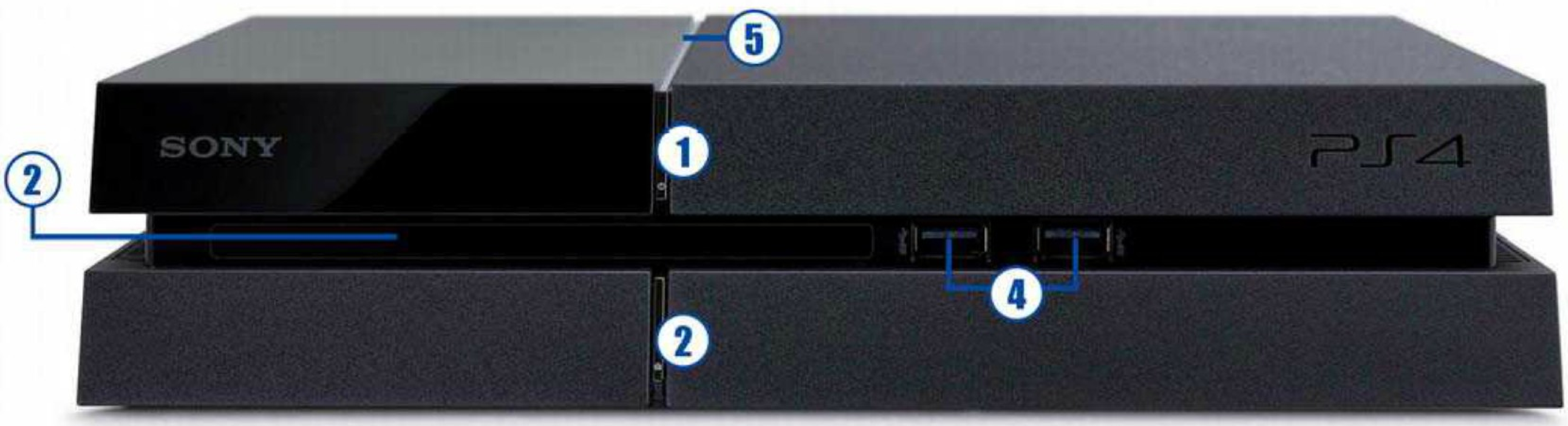


文 八重樱&伽蓝 美编 anubis

准备好了吗？
见证全新的游戏时代！

美版 2013.11.15 | 港版 2013.12.17 | 日版 2014.2.22

硬件篇
HARDWARE





Playstation 4

1. 电源键
2. 出仓键
3. 光盘仓
4.USB 3.0 插口 ×2
5. 电源指示灯
6. 电源线插口
7. 光纤传输接口
8.HDMI 线接口
9. 网线插口
10.PS Camera 专用接口

开发商	索尼	
发售日	美版2013年11月15日、港版2013年12月17日、日版2014年2月22日	
售价	39.99美金、3380港币、41979日元	
主处理器	CPU	AMD Jaguar 8核心 (低耗能 x86-64)
	GPU	AMD Radeon 次世代显示核心（1.84 TFLOPS）
内存	8GB GDDR5	
硬盘	500G	
颜色	极致黑	
体积	305×275×53mm	
重量	2.8kg	
媒体	蓝光DVD、DVD	
向下兼容力	无	
输入	PlayStation Camera	
控制器输入	DualShock 4手柄、PSV、智能手机（需安装App）	
连接方式	USB 3.0、光纤传输接口、HDMI线接口、网线插口、PS Camera专用接口	
在线服务	PlayStation Network、PlayStation Cloud	



▲侧面的缝隙处可以看到布满了散热孔，顺便一提，这种设计很容易积灰，玩家可要勤擦机器才行哦。



▲只有扁平造型的U盘才能顺利插入USB口中。



▲PS4与各版本PS3的对比，科技在进步，体积在缩小。

论起索尼的工业设计，且不说在游戏圈内，就算是在整个电器生产制造领域内，恐怕其他同行业只能望其项背。回顾历代 PS 系游戏机的造型，无不令人惊艳。PS4 刚刚出现在玩家视线中时，同样引发了一片惊叹。

经历过 PS3 首发的玩家大约还对那台重达 5 公斤的庞然大物记忆犹新吧？ 7 年前那台有着优雅弧线的机器打着“超越玩乐”的旗号以家庭多媒体平台的形式进驻玩家们的客厅，不但为玩家们带来了全新的游戏体验，而且引入了蓝光光盘及高品质影音时代，引领了家庭娱乐步入了全新的时代。但在 PS3 发售初期，由于售价过高及重量级游戏太少等缘故，可说是走得跌跌撞撞胆战心惊，这种不利状态直到蓝光 DVD 在市场上击败 HD DVD 后才开始逐步好转。

虽然在新媒体格式的战斗中取得了最后的胜利，但索尼也逐渐意识到在一台家用游戏机上赋予更多的功能并不能翻倍提升其价值，玩家的需求要比制造商预计得更为简单纯粹。而在 PS3 盛行的 7 年间，整个游戏产业也在发生着翻天覆地的改变，日厂的没落、美式游戏的兴起、智能手机的普及、网游的大举入侵，这些都让索尼感受到了前所未有的压力。因此，在如此重压下诞生的 PS4 承载着索尼光复游戏业界、重回 PS2 辉煌时代的美好祈望，这也是所有游戏爱好者们共同的心愿。

PS4 的外观乍看上去似乎是 2 台薄版 PS2 叠在一起，没有继续沿袭 PS3 那种圆弧设计，干练的直线条外观有向 PS2 时代致敬的意味。但众所周知，索尼在设计方面一向是标新立异，PS4 也没有让喜爱索尼主机的玩家们失望。倾斜的楔形机身就足以将其与其他任何一款家用电器完美的区别开来。位于机身正中的呼吸指示灯堪称是点睛之笔，它与侧面的凹槽宛如是将 PS4 分割成了 4 块一般，充满近未来的时尚感。

在设计 PS4 外观时，如何尽可能地将按键全部隐藏起来是索尼努力的目标之一。乍看之下，机身正面似乎是没有任何按键的，仔细观察才会在呼吸指示灯连接下来的竖型凹槽处看到两个细长狭窄的按键——电源键和出仓键。这两个按键的宽度仅为 1.5mm，这一设计曾让不少手大的玩家感觉自己遭受到了“歧视”，如此狭窄的按键怎么按得下去？实际上有这一想法的玩家绝对是多虑了，这两个按键采用的是电敏设计，只要轻轻碰触即可，自然也就谈不上按不下去这码子事啦。

在将机身正面一分为二的横向凹槽内，还可看到吸入式的蓝光光驱以及 2 个 USB 3.0 的插口。它们同样被很巧妙地隐藏了起来，如此内敛的设计堪称精妙，从远处观看 PS4，玩家只能看到左上角的 SONY 标志和右上角的 PS4 logo，但凑近观察才会发现细节之处别有洞天，这种分割式结构彻底精简了 PS4 的外形，令其外观毫无累赘冗繁之处，与此同时却又保留了全部重要功能，称得上是其工业设计的又一次飞跃。但同时，玩家也会遭遇到两个小小的麻烦，一个是这种设计在中国如此环境下很容易积灰，玩家需要经常擦拭来保持清洁，第二个问题是倾斜的设计导致部分外壳太大的 U 盘无法插入机器内，玩家如要使用 USB 插口，请选择尺寸较小的 U 盘。

接下来我们来看看 PS4 的背面。

除 USB 外的所有的连接端口均被集中在了背面。还记得初版 PS3 有多少个插口吗？光是 USB 接口就有 4 个之多！但很快索尼就发现玩家其实根本用不到如此之多的接口，在接下来的版本中不断地进行着精简。而 PS4 一上来就以减无可减的完美姿态现身，在它的背面依次可见电源线插口、光纤传输接口、HDMI 线接口、网线插口和 PS Camera 专用接口，其余的孔洞全部为散热孔。背面的狭缝处没有再被安排进任何的插口，确实也没有这个必要。细心的玩家应该已经察觉到了，PS4 的背面并没有 AV 线插口，在 HDMI 输入已成主流的当下，类比影像这一视频输入方式也终于走到了必须退出历史舞台的一刻了。

背面的插口同样因为倾斜的设计而面临一点小麻烦，当玩家需要插拔背面的线时，必须要将机器完全竖起后才能看得清插口所在的位置。

从正上方观察平放的 PS4，可以看到电源指示灯将上面板分割成了两个部分，这两个部分分别使用了奢华张扬的镜面黑与低调内敛的磨砂黑两种喷漆形式，形成鲜明的视觉反差。

电源指示灯采用了时下流行的呼吸灯设计，会通过不同的颜色来表示当前主机所处的状态：

开机时：首先会闪烁蓝灯，然后转为白灯。

进入待命模式：待命模式下玩家仍可以下载档案或是使用 USB 线来给手柄充电。进入待命模式时会先闪烁白灯，接着转为橙灯。

关闭电源：指示灯持续闪烁白灯数秒后完全熄灯。

需要特别注意的是，玩家一定要在电源指示灯熄灭后再拔掉交流电源线的插头。若在电源指示灯亮灯或闪烁时拔除电源线，可能会造成资料毁损、消失或故障。

在 PS4 的背面，有三个橡胶支脚，这也是 PS4 最为玩家们诟病的地方。因为这三个支架并不是按照等边三角形的规律排布，而是集中于机身 50% 的空间内，导致 PS4 在平放时会出现翘角的情况。虽然并不会影响使用，但在玩家的感觉中多少还是会有些不爽。如要避免此种情况，玩家可以选购配套的支架将 PS4 竖起摆放。



▲PS4的散热情况曾经让玩家们颇为担忧，但通过红外线测试，运行30分钟的《杀戮地带 暗影坠落》后通风口处的温度仅为61.7摄氏度，总体表现令人满意。另外，平放时产生的热量要略低于竖放时。





DualShock 4

1. 十字键
2. 动作键
3. 类比控制杆、L3、R3
4.PS 键
5. 单声道扬声器
6. 电容式两点触控板
7. 分享键（SHARE）
8. 选项键（OPTIONS）
9.L1、L2
10.R1、R2
11.LIGHT BAR 背光灯
12.Micro B 型USB 充电插口
13. 立体声耳机插孔

开发商	索尼
售价	49美金
体积	162×52×98mm
重量	约210g
按键	压敏按键×6、数码按键×5、类比扳机键×2
触控板	电容式两点触控
运动传感器	六轴动作感应系统
其他	LIGHT BAR背光灯、内置单声道扬声器
连接方式	Micro B型USB、蓝牙
电池	4伏特锂离子电池（1000mAH）

DS4 手柄在公布之初就曾经在玩家中引发强烈的反响，褒贬不一的声音形成鲜明的对比。表扬的一方认为手柄加入了触控板的元素，为手柄赋予了更多的功能，批评者则认为手柄的造型缺乏特色，甚至与现在市面上能够买到的不少 PC 游戏手柄非常相似。

索尼不像他的竞争对手那么壕，为了一个手柄就能投入 1 亿美金的开发费用，但这并不代表着索尼在开发 DS4 手柄时所投入的心血会比对手少。实际上，在亲手握住 DS4 手柄的瞬间，玩家便会从手掌的触感中感受到索尼的良苦用心。首先最直观的改变就是握柄部分要比 DS3 手柄更粗更长，这一改进点可以视为是近几年美式游戏崛起后的跟进应对，更加适合欧美人的宽大手掌，不过亚洲人在握住手柄时也不会有任何吃力感。估计大家都还记得 PS3 时代玩久游戏后手掌心被手柄刺痛的噩梦回忆吧？DS4 手柄就可以彻底解决这一问题，背面的灰色防滑层并非是一开始大家理解的橡胶材质，所以也不会产生因游戏时间过长而积汗黏着等情况。

DS4 手柄的另一个进化之处是搭载了触控板功能，这款触控板不但支持两点触摸，而且还可以按下来进行某些确定操作。实际操作中触摸板非常灵敏，没有任何延迟，只是目前已发售的游戏中对触摸板的利用率并不算高，而且玩家也无法使用触摸板来控制 UI 界面，估计在日后的版本升级中会逐步加入这一功能。

延续了 3 代的 SELECT 和 START 键终于在 DS4 时代被取消了，SELECT 键和 START 键的功能被整合到了 OPTIONS 键中，新增的 SHARE 键可将玩家当前玩的游戏分享到互联网上。“分享”是 PS4 的一项重要功能，据索尼官方统计，从 11 月 15 日美版发售截止到 12 月 6 日为止，SHARE 键已经被使用了超过 650 万次，听上去的确是个不错的成绩。但在主机刚刚上市初期，玩家们总会耐不住好奇去尝试新功能，所以 SHARE 键能否真正融入玩家们的日常使用中去，仍有待于时间来验证。

按键方面看似没有太大的改变，实则细微之处可见用心。比如两个摇杆间的间距增大了一点，玩家再也不用担心拇指打架的情况。摇杆帽部分由原本的凸起设计改成了平滑带凹槽的形状，同样能防止打滑现象。DS3 手柄的 L2 和 R2 键颇为人诟病，于是索尼重新设计了这两个键位，令其更符合玩家的手指和使用习惯，回弹速度很快，声音更为清爽，在玩 FPS 游戏时能带给玩家更好的开枪手感，改进后的按键形式在平放手柄时也可有效减少误操作的可能。还有一个值得注意的小细节改动是 L1、L2、R1、R2 上的刻字是倒着的，如此一来当玩家拿着手柄并将上面对准自己时，文字就会正对玩家，虽说只是个细小的改动，却可见索尼的体贴用心。

在 L 键和 R 键的中间，是名为“LIGHT BAR”的指示灯，它的主要作用是用来辨识玩家身分，1P 为蓝色、2P 为红色、3P 为绿色、4P 为粉色。LIGHT BAR 的另一个作用是可以在游戏途中与场景互动，比如会随着场景改变颜色、或是以不同颜色提示玩家体力变化等等。在 LIGHT BAR 的下方可看到一个 Micro B 型 USB 插口，玩家可使用配套的 USB 线为手柄充电。

PS 键的上方能看到一排单声道扬声器，当玩家游戏时，部分游戏音效（例如人说话等等）会从这个扬声器中发出，来增强临场感。在 PS 键的下方，是扩展接口及立体声耳机插孔，玩家可以利用手柄来语音控制 PS4 的一些基本操作。

横向对比历代 DS 手柄，会发现 DS4 手柄进化最大，这些改变基本都是基于用户长期以来对 DS3 手柄的不满。因为引入了不少新的功能，导致 DS4 手柄的重量要略重于 DS3 手柄，而在耗电方面，DS4 手柄更是惨烈，满电状态下玩一下午游戏就差不多要充电了，远远无法与 DS3 手柄长达 30 小时的待机时间相比，自然也无法与对手相抗衡了。使用时间短的问题恐怕在短时间内都无法得到解决，玩家只能养成打完游戏就随手给手柄充电的好习惯了。

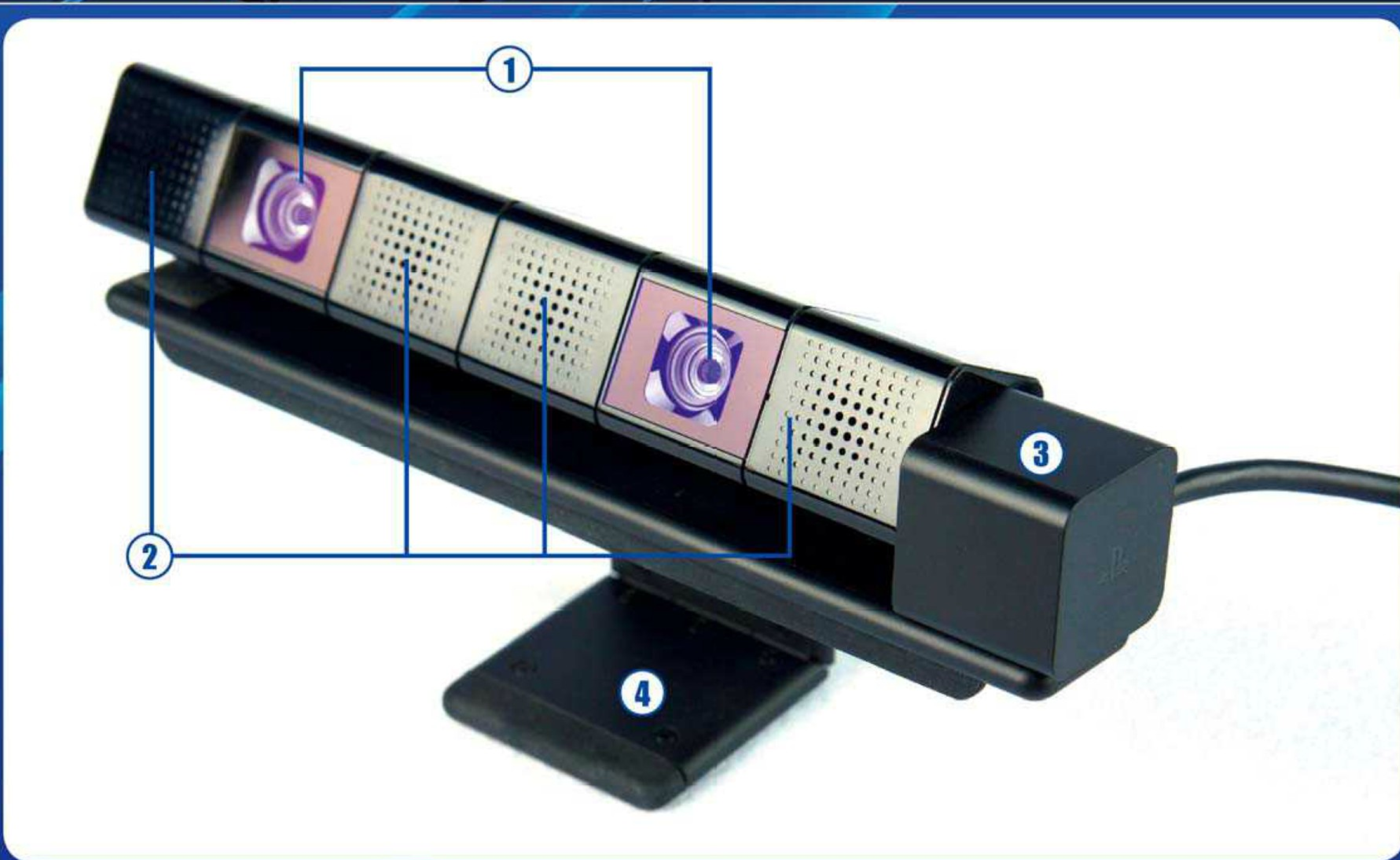
DS4 手柄可以直插 PC 使用也是索尼带给玩家们的一个小小的惊喜。玩家可以通过有线或是蓝牙的形式将手柄与电脑相连。使用有线连接时，电脑会自动搜寻驱动程序并安装，成功后玩家就能在控制面板中找到手柄了。由于 DS4 手柄的键位与传统手柄有所改变，所以按键的对应也有改变，OPTIONS 键为 START 键，按下触控板是 SELECT 键，SHARE 键和 PS 键无效果。如使用蓝牙连接，则首先需要将 DS4 手柄与电脑进行匹配。经测试，DS4 手柄接 PC 可以正常工作，所有按键均可正常辨识，L2 键和 R2 键也有压力感应。遗憾的是，触控板的触摸功能无法实现操作。



▲各时代PS系主机手柄的对比，可以明显看出DS4手柄在细节上做出了颠覆性的改变。







PlayStation Camera

1. 摄像头 ×2
2. 麦克风 ×4
3.PS Camera 专用支架连接端口
4.PS Camera 专用支架

开发商	索尼
售价	468港币
体积	186×2×27mm
重量	约183g
视频帧率	1280×800分辨率/60fps；640×400分辨率/120fps;320×192分辨率/240fps
视频格式	RAW, YUV
光圈	F2.0
有效距离	大于30cm
视角范围	85°

虽然在本世代的体感大战中，索尼并未占到先机，但他也并不打算强行将体感设备捆绑到PS4中一同塞给玩家们，玩家们有自由选择的权利，自然也就无需在主机发售初期就为一个暂时用不到的功能买单。当然，如果玩家愿意支付一笔费用将PS Camera请回家的话，就可以体验到《游戏空间（THE PLAYROOM）》的乐趣了~

与对手的体感装置相比相比，PS Camera中所蕴含的技术含量是要少一些，它没有内置马达，玩家必须手动来调节角度，也不具有红外热感功能，在光线不足的房间内可能会出现辨识困难的情况，但它价格低廉、不强制玩家购买、重要功能一个都不缺，称得上是小身材大味道。

PS Camera的外观如同是由7个小方块拼成的一样，但实际上只有连接电源线的那个小方块可以转动。它的体积为186（宽）x 27（高）x 27（长）cm，重量仅为183g。为了方便玩家将其安放在平板电视上，索尼还配套赠送了一个T字型支架，在支架横杆的右端有一个插口，可以与PS Camera相连，支架的竖杆有两个可以弯折的地方，完全可以很稳当地挂在电视上。

PS Camera拥有2个高感度摄像头，能准确判断景深，并将解析度为1280×800、60fps的画面准确传递到电视上，基本感受不到延迟。内建的4个麦克风，可以准确捕捉到语音聊天和声控命令，像是启动游戏或是截图等等。但遗憾的是，港版PS4只支持英语、西班牙语、意大利语、法语、德语和日语这六种语言的声控操作，要想使用中文声控恐怕还要等上一段时日。

不过由于PS Camera采用的是独特的输入端口，并不适用于除PS4外的其他设备，自然也没办法接到电脑上使用，估计很难会有更广泛的应用了。

■支架设计得看似简单，实则巧妙，完全可以让PS Camera稳妥地安置于平板电视上。







▲PS Camera与支架就是通过这个固定点相连的。

◀PS Camera的这个插口目前只适用于PS4。

相关配件一览





PS4手柄 熔岩红 / 海浪蓝

售价：468 港币

如果你觉得黑灰色的 PS4 标配手柄看上去暗沉无光，那么索尼推出的红和蓝两色 DS4 手柄或许对于喜爱时尚的玩家们来说就是个不错的选择。两款手柄的售价均为 468 港币，已全面上市。俗话说得好，自古红蓝出 CP，还不速速买一对回家？



手柄充电座

售价：248 港币

DS4 手柄耗电快已是众人皆知了，每次玩完游戏后都要及时为手柄充电以确保下次可以正常使用。玩家可以使用标配的 USB 线为手柄充电，或是使用这款官方发售的充电座。充电座直接接电源，可以同时为两个手柄充电，充电时是利用手柄的耳机插孔，无需充电时也可将其当做手柄支架来使用，一举两得。

PS4官方授权 立体声游戏耳机套装

售价：129.99 美金

这款耳机套装是由索尼授权 4Gamers 制作的，内容包括一支带麦克风功能的 7.1 声道耳机，和一支能为两只手柄充电的支架。与官方发售的手柄充电座不同的是，4Gamers 的这一款，必须使用配套的 UBS 线连接手柄才能为其充电。





直立支撑架

售价：198 港币

这款支架是为了让玩家在将 PS4 直立摆放时可以更稳妥而设计的。与 PS3 的直立支撑架不同，PS4 的支撑架并不是凹槽设计，而是通过底座上的两个支脚将支架与主机相连。

PS4官方授权 直立支撑架兼USB集线器

售价：29.99 美金



本品同样是由索尼授权 4Gamers 制作的，兼具了直立支撑架和 USB 集线器两大功能。将直立支撑架的 USB 线与 PS4 主机的插口相连，就能将 USB 口扩充至 4 个。



PS4购机指南

虽说现在人民的生活水平已经大幅提高，但购买一台新发售的主机对于很多玩家来说仍是需要认真考虑的一件事。中国有句老话叫，钱要花在刀刃上。既然已经决定要买，当然要做好万全的准备。可是由于PS4目前还没有大陆代理版，玩家只有美版和港版两种版本可以选择，购买渠道也相对狭窄。在此，就为各位计划入手PS4的玩家们介绍时下几大购买PS4的方式及购机的注意事项。

渠道一 淘宝

淘宝网店的兴起，让分散在全国各地的玩家们足不出户就可方便购买到心仪的主机和游戏。而由于商家众多竞争激烈，价格上也要比实体店来得更有优势。现阶段，淘宝上各大商家的开价基本是港版裸机（即不含游戏、无任何赠品）的价格3600人民币左右，游戏同捆版的价格则在4100人民币左右浮动。

玩家在通过淘宝店购买时，请尽量选择熟识的店家，如没有太熟悉的，也可搜索"PS4"后按信用度从高往低排列，切莫只图便宜。选中某一商家后还要查看一下他的信用评价，有些店家的信用度是雇人刷出来的，但很容易被玩家识破（比如在PS4发售前几个月，有的店家的预定页面内就已出现诸如"商品很不错、卖家发货很快"、"给孩子买的，还不错"之类的评语，一看便知是刷出来的好评）。

决定购买后要先和店家进行沟通，玩家可以选择是否让店家帮你验机，另外选择哪个物流公司也最好提前商定。毕竟PS4属于精贵的电子产品，在邮寄时最好选择保价。

收到快递后先不要让派件员离开，当着他的面检查外包装是否有严重损伤，条件允许的话，再拆开包装检查机器是否受损。确认一切安全无误后，再将货款确认给店家。

渠道二 香港

条件允许的话，亲赴香港购买PS4也是个相当不错的选择。玩家可以在PlayStation Platinum Shop或是特许经销商那里用官方定价购买到PS4，不过由于目前还处在PS4发售初期，这些官方授权店可能会遭遇货源不足的情况，那么不妨前往信和中心等地的小游戏店打听一下价格，只要不是贵出太多都是值得玩家们考虑的。

在此为玩家们推荐几家店铺，分别是：

GAME SINO 九龙旺角弥敦道



▶《真·三国无双 with猛将传》PS4同捆版外包装

582-592 号信和中心阁楼 M24 号铺

SATIF - SINO 九龙旺角弥敦道 582-592 号信和中心 2 楼 225-226 号铺

GAME HOLLYWOOD 九龙旺角西洋菜街 14-24 号荷里活中心 1 楼 24-26 号铺

Sony Store 旺角 九龙旺角弥敦道 664 号惠丰中心 9 楼

这四家店全部位于旺角，位置很接近，方便玩家们寻找。在信和中心内还有多家非官方的游戏店铺可供选择。另外像是苏宁、丰泽、HMV、AEON 等大型电器店内也同样可以购买到 PS4。更多销售点的地址可以登录该网站查看 http://asia.playstation.com/hk/cht/support/wheretoshop 。

从香港购买 PS4，最要担心的，其实是带回大陆时是否会被扣税这一问题。老实说，小编我也没有 100% 避免扣税的方法，只能全凭玩家自己的运气了。不过倒是有几个方法可以减少被扣税的概率，比如用其他塑料袋将主机包起来拎在手上过关，如果有同行人的话，也可以将机器和外包装分开，让两个人分别携带，过关时不要因为害怕被扣而故意绕远路，这样做反而更容易引起海关注意。假如被海关叫住也不必慌张，可能只是例行检查，不一定会被扣税，表明自己只是个普通玩家而非水客即可，之后就……听天由命吧！

验机注意事项

现阶段各种组装配件还未上市，玩家不用太担心机器遭人动手脚。但保险起见，验货时仍需仔细检查有无缺少配件、机器是否全新，以免花了重金却不能买回安心。

1. 拿到机器后应及时打开检查配件是否齐全。港版包装盒内应有三本简、繁、英文的快捷参考指南和一本安全指南、一只 DS4 手柄、一副耳机、一条 HDMI 线、一根 USB 线以及电源线。如果玩家购入的是游戏同捆版（港版只有《真・三国无双 7 with 猛将传》同捆版和《杀戮地带 暗影坠落》同捆版）的话，那么在 PS4 的下方，还会看到一张游戏和免费赠送的 2 张一个月的 PS+ 会员码。这其中，HDMI 线最容易被奸商偷梁换柱，玩家如有担心可以检查一下线身上有无“HIGH SPEED HDMI”的字样。

2. 检查完配件后，接着就要检查机身了。机身镜面黑的部分很容易因为搬运等问题而留下划痕，这可以视为是检验机器是否为二手的一个方法（在装机过程中难免会在镜面黑处留下指纹，因此不能以是否有指纹作为衡量机器新旧的依据）。背面的插口部分也需要注意有没有插拔过留下的划痕。

3. 全新的手柄在十字键和动作键区域有覆盖一层透明保护膜。注意观察摇杆底部有无灰尘和磨损的痕迹。将全部按键都按一遍检查是否能正常工作，另外，据称有个别手柄的 L 键和 R 键出现装反位置的情况，虽说是极个别案例，但总还是要检查一下比较保险。

4. 正常情况下，PS4 机器底部的条形码数字应能与外包装底部的条形码数字对应。不过由于国内水货在入境时大多采用机器与包装分开运输的方式，所以并不能以此作为机器有问题的依据。

5. 将 PS4 接上电源后开机检测。现阶段普遍反映最多的问题集中在“死亡蓝光”上，指的是开机后电源显示灯持续闪烁蓝光，无法正常开机。只要能顺利进入到开机画面，就可以安心了。





▲PS4初期开机画面。



◀机身底部和外包装盒上的条形码应一致。

美版机与港版机的区别



■美版



■港版

▲美版和港版机身底部的说明文字对比。

1. 外包装。这是最容易区分美版和港版的地方，港版外包装上有中文说明，美版则为全英文。另外美版会赠送一个月的美服 PS+ 会员资格，港版无此福利。

2. 机身。查看机身底部的说明文字，美版是密密麻麻一大排英文，港版则明显要简单许多。

3. 说明书。港版说明书是简、繁、英三种，美版没有中文说明。

4. 操作。港版○键为确定，× 键为取消。美版 × 键为确定，○键为取消。

基本来说，美版和港版除了操作上是反着的外，其他使用方面没有任何的差别。加之 PS4 没有锁区这一概念，玩家可以根据自身需求选择适合的机型。不过综合考量价格和保修等诸多方面，明显港版 PS4 要占据较大的优势。因为现阶段发售的美版机和港版机全部都是由中国富士康公司生产的，质量上基本旗鼓相当，但假如机器真的出现问题，显然港版机维修要更加容易便捷些。令据称，日版 PS4 将会在日本国内生产，质量相对于港版和美版会更加靠谱，不过实际情况如何也要等到 2 月之后才能见分晓了。



■美版机外包装

PS4更换硬盘教程

进入 PS4 时代之后，光是游戏的安装文件动辄就要几十 G，更不要提各种下载版游戏都会占用大量的硬盘空间，500G 显然是不够用的。怎么办？别担心，索尼支持玩家自己为 PS4 更换硬盘，操作简单即学即会，而且也不会影响到保修！一起来了解一下吧！

1. 首先你要准备一块硬盘（废话），新硬盘厚度不能超过 9.5 毫米，并且容量必须大于 160GB。常规机械硬盘或是固态硬盘都可以，如果玩家经济条件允许的话建议还是换成固态硬盘吧，进入游戏时的速度会快许多。



2. 将 PS4 面向自己平放后，双手按住镜面黑的盖子部分用力向左推，就可以将这块盖子取下。



3. 取下盖子后，硬盘及支架就会呈现在玩家面前。支架上有一枚刻有“△○ × □”图案的螺丝，将其拧下后就可取出原有硬盘，并插入新硬盘。





4. 登陆 PS4 官网 http://us.playstation.com/support/systemupdates/ps4/new-install/，下载名为“PS4UPDATE.PUP”的文件。

5. 准备一个有 1G 以上空间的 U 盘，在 U 盘内新建一个名为“PS4”的文件夹，并在该文件夹内再新建一个“UPDATE”的文件夹，将下载好的“PS4UPDATE.PUP”拷贝至“UPDATE”文件夹内。

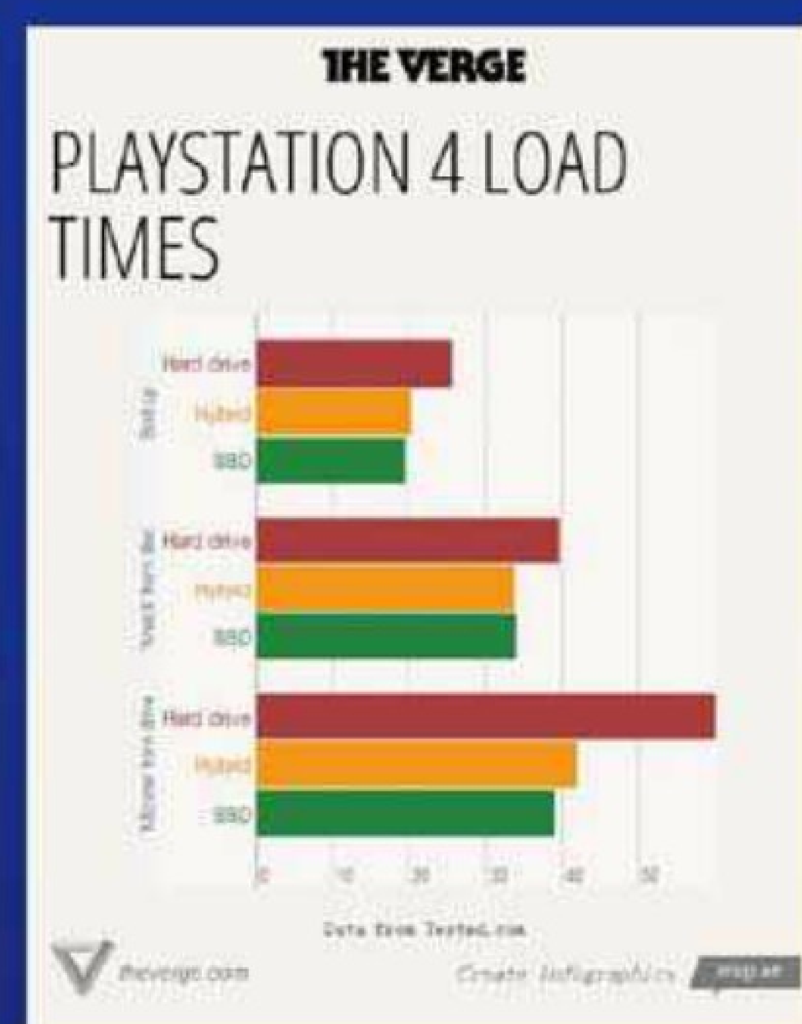
6. 将 U 盘插到 PS4 上，并使用 USB 线连接上手柄，然后长按 PS4 的开机键 7 秒，直到提到第 2 声蜂鸣声，机器会进入到安全模式下。

7. 选择最后一个选项“替 PS4 格式化（重新安装系统文件）”，经过短暂的等待之后，更换硬盘的过程就算是完成了。

8. 更换硬盘之后，玩家需要重新设置相关设定，如果更换硬盘前有下载过游戏的话也必须重新下载。



▲保修封条位于机身后面，更换硬盘并不会对封条造成损坏。



▲原装硬盘（红）、混合硬盘（黄）、固态硬盘（绿）的时间对比。

从上述步骤可以看出，为 PS4 更换硬盘并不算复杂，就算是没有任何“修电脑”经验的玩家也完全可以自己搞定。那么，现在市面上的硬盘种类这么多，选择哪一种更换比较好呢？日前一个名为 Tested.com 的网站使用一块 256GB 三星固态硬盘（SSD）和一块 1TB 的混合硬盘（Hybrid）与索尼原装硬盘进行了对比，可以明显的看出，固态硬盘和混合硬盘在读盘、启动游戏等方面全都明显领先于传统硬盘，固态硬盘与混合硬盘在时间上的差距反倒是不大。但在价格方面，混合硬盘明显占据绝对的优势。希捷的 1TB 混合硬盘只需不到 800 人民币（差不多是传统硬盘的 2 倍），而三星的 1TB 固态硬盘则要 4000 人民币！从技术含量的角度来看，短时间固态硬盘的价格都不会出现暴跌，那么哪一种更值得玩家选择也就一目了然了。

应用篇 APPLICATION

动态选单简介

动态选单实际上就是 PS4 的系统界面，其全名为“PlayStation 动态选单”，官方表示其设计理念源于：简单、直接、社群、整合以及个性化，而其实际上可以看作是 PS3 XMB 系统的改良版，图标也基本沿用 XMB 系统的样式。

得益于机能的进化，PS4 的系统对比 PS3 的 XMB 系统在响应速度方面可以说是大幅度提升，就算是在游戏的过程中按下 HOME 键呼出系统菜单也不会有丝毫的读取时间，在完成各种操作后恢复游戏界面也是秒读无误，再也不会出现以前 PS3 系统那种卡死半天都无法呼出菜单的情况。另外 PS4 真正实现多进程管理，除非是玩家自己长按 HOME 键结束游戏应用程序，否则在游戏过程中，无论在主机设置中进行诸如更改网络设定哈是更改显示设备输出设定，这些 PS3 时代需要退出游戏才能更改的内容在 PS4 中可以实现随时更改，简而言之，在游戏过程中无论对系统进行何种操作都不会影响玩家的游戏进程，实在是人性化的设定！下面就为大家详尽介绍系统的每一个细节。另外，下面的系统解说部分默认系统语言为简体中文。

动态选单使用方式



1. 资讯区

在此区域中会显示资讯中心的最新资讯、在线好友数量、派对情况以及时间等内容。

2. 应用信息区

在每一个运行过的游戏图标上按十字键↓键还可以呼出一个下拉子菜单，在这个小小的子菜单中玩家可以直观地看到关于该游戏的几乎所有信息，比如游戏的近期游玩信息、卖场售卖 DLC 内容，甚至可以进行如直接进入多人模式等快捷操作。应用信息区显示的内容根据应用不同而有所差异，所能进行的操作也不尽相同。



3. 应用区

应用区会呈排状显示玩家所有的下载游戏、近期游玩的光盘游戏以及固有 PSN 服务应用。但是这个快捷菜单无法手动分组，排序也是按运行时间序，也就是说玩家所运行过的光盘游戏、下载游戏以及 PSN 服务应用都会零乱地排列成长长一行，这样反而可能会为玩家寻找目标应用带来一些麻烦。要删除这些游戏图标的方法是在该图标下按下 Options 键，选择删除即可，但是只有光盘游戏可以删除图标，如果下载游戏选择删除的话会直接连同整个游戏一起移除，请务必注意。

系统功能全方位

创建用户



初次登入 PS4 时，玩家需要创建一个新的用户进行访问，虽然玩家可以以访客身份登录，但访客登录在退出后，所有资料都会被删除。选择创建用户后，如果玩家之前在 PS3 或是 PS Vita 上已经拥有 PSN 账户，可以在此时连接网络将用户与老账号进行关联，也可以先跳过稍后再用下面介绍的方法与 PSN 进行关联。PS4 最多可以创建 16 个用户，并且可供 4 人同时登录。多名用户登录时，按下控制器的 PS 键，即会切换为按下按键的用户的主画面。

关联PSN账号

PS4 与网络的关联性比过去要显得紧密得多，很多菜单在不连接 PSN 的状态下根本无法进入，因此在创建用户后，首要任务就是注册 / 关联 PSN，以全面体验 PS4 的各种细节。如果已经拥有 PSN 账号，可以在设定 -PSN- 登陆 PSN 界面，输入原有的账号密码即可完成关联。

未曾注册 PSN 账号的玩家，可以在创建用户后于设定 -PSN- 登陆 PSN 菜单中，选择创建新的 PSN 账号选择遵循画面指示进行注册，不同服务器在进行在线多人游戏时基本没有区别，主要区别在于提供的服务以及卖场提供的内容。以美服与港服为例，美服拥有港服没有的视频服务 Video Unlimited 和音乐服务 Music Unlimited，而且在视频 & 影视服务内容上，港服也比美服所提供的应用要少，在卖场内容以及 PS Plus 会员的优惠内容上也有所差异。

另外，PSN 账号有主账号以及子账号之分，主账号是指可使用所有 PSN 内容的标准账号，需要一定年龄以上的注册者方可创建，主账号可以设定子账号使用时的各种权限。子账号是指一定年龄以下使用的账号，需要在主账号的监督下使用，比如限制与外界的信息交流、只能使用主账号电子钱包进行消费或是设定每月可消费限额等。具体对主账号与子账号的限制根据注册的服务器而有所差异，另外，主机中必须拥有至少一个主账号后方可创建子账号，以港服为例，必须注册年龄大于 18 岁方可注册能够体验全部内容的主账号。各服注册时需要填写的内容稍有区别，下面将为大家介绍目前国内三个比较主流的服务器各自的特点以及注册方法。

港服

不少玩家在注册时都会优先选择港服，原因是港服听起来十分亲切，而且离大陆也近，认为可以得到最合适自己口味的服务，但事实是这样吗？在玩家群中，港服被戏称为后妈服，原因就是港服提供的服务型内容十分稀缺，卖场内容上架也难以保证全部与美服等大服同步，因此经常出现一些非大作的 DLC 出了却无处可买的情况，十分坑爹。PS Plus 免费内容方面，港服比其他大服务器要差不少，虽然最近赠送的免费内容有逆袭之势，但是否昙花一现仍然是未知之数。

美服

提供服务最全面的服务器，卖场更新速度以及内容丰富度都位于所有服务器之首，所有官方推出的内容都可以在美服同步找到，而美服在卖场购物需要缴纳消费税，但注册时通过填写免税州可以实现免税购物。美服 PS Plus 会员赠送的内容十分给力，其中不乏有推出不久的大作，可以看出其诚意。遗憾的是，虽然提供的服务十分全面，但诸如视频直播等内容由于某种特殊原因无法使用，但光就 PS Plus 会员提供内容的质量就足以成为玩家注册美服的理由。

欧服

与美服提供的内容大同小异，而 PS Plus 会员赠送的内容则不尽相同，从目前的趋势看来，美服和欧服提供的 PS Plus 免费内容各有千秋，玩家可以根据自己的喜好注册相应的服务器。

账号注册教程

1. 在设定 -PSN- 登陆 PSN 中，选择创建新的 PSN 账号，在如图的界面中选择 Sign Up Now。



2. 在接下来的界面中，会依次出现如下选项。

国籍 /Country or Region：玩家的国籍，注意在这里填写的国籍将决定账号的归属，如果想要注册港服则选择 Hong Kong，美服则选择 United States，欧服则选择 United Kingdom。

语言 /Language：显示语言，一般来说在选择了地区后就会显示该

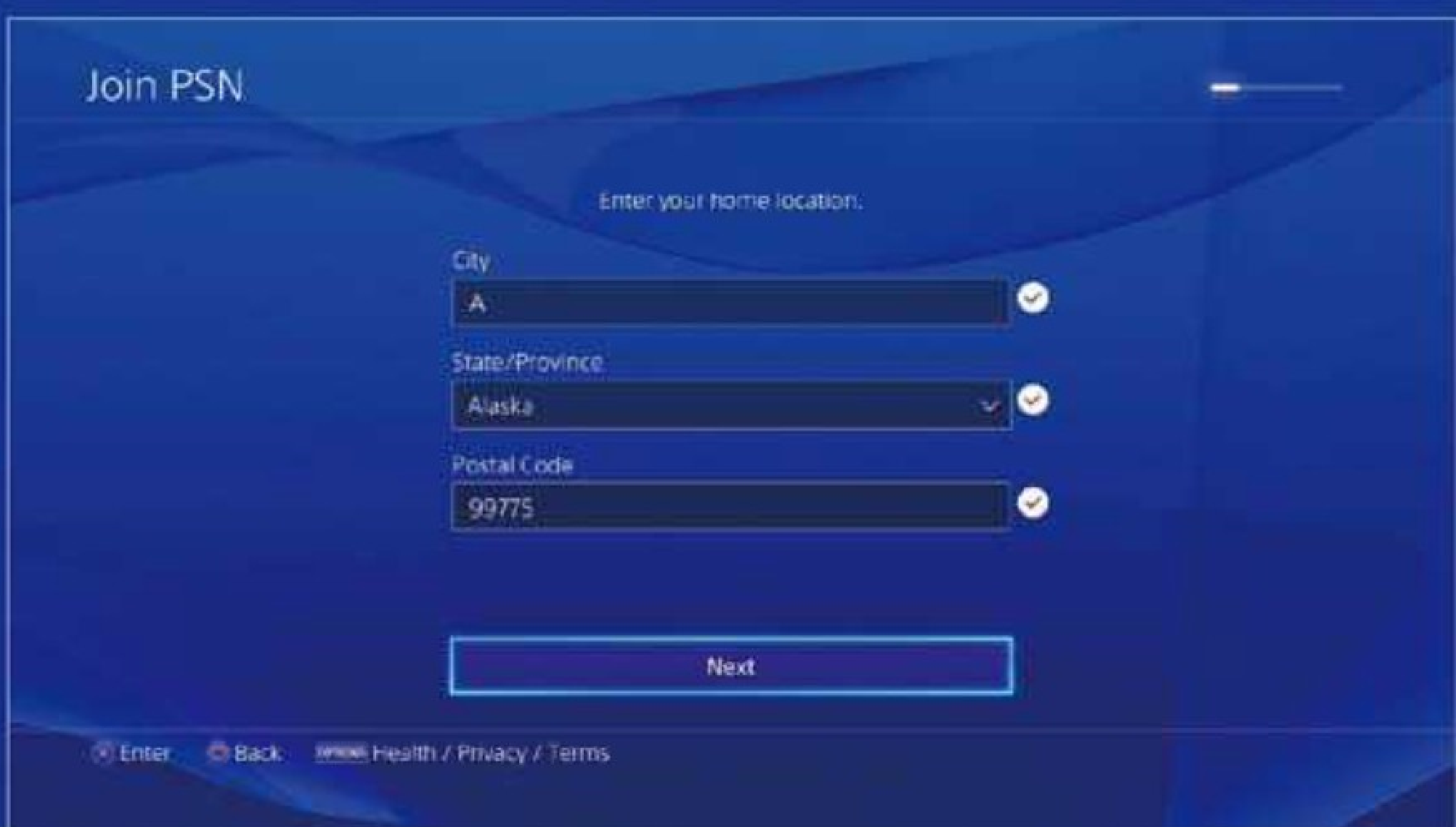
情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

国家使用的语言，而在选择 Hong Kong 后可以更改为繁体中文以及简体中文。

出生年月 /Date of Birth：YYYY/MM/DD 对应玩家的出生年 / 月 / 日，一般来说，如果此处填写的年龄不超过 18 岁，则无法创建正常的主账号享受 PSN 的所有服务。



3. 居住信息 在下一个界面，需要填写居住区域，对于想要注册港服以及欧服的玩家来说这里随意填写即可，但对于想要注册美服的玩家就要注意了，由于美服存在购物税的设定，在此处填写一个免税州可以享受购物免税的优惠。美国共有 5 个免税州，这里我们选择字母表最靠前的阿拉斯加州即可，具体填写内容为 City 任意填写，State/Province 选择“Alaska”，Postal 填写“99775”。



4. **账户 / 密码 登陆 ID/Sign-In ID：**登陆 PSN 时需要以邮箱地址作为账号，一个邮箱只能注册一个账号，请玩家务必使用能正常接收邮件的真实邮箱进行注册，因为邮箱是取回 PSN 密码以及接收重要信息最重要的途径。

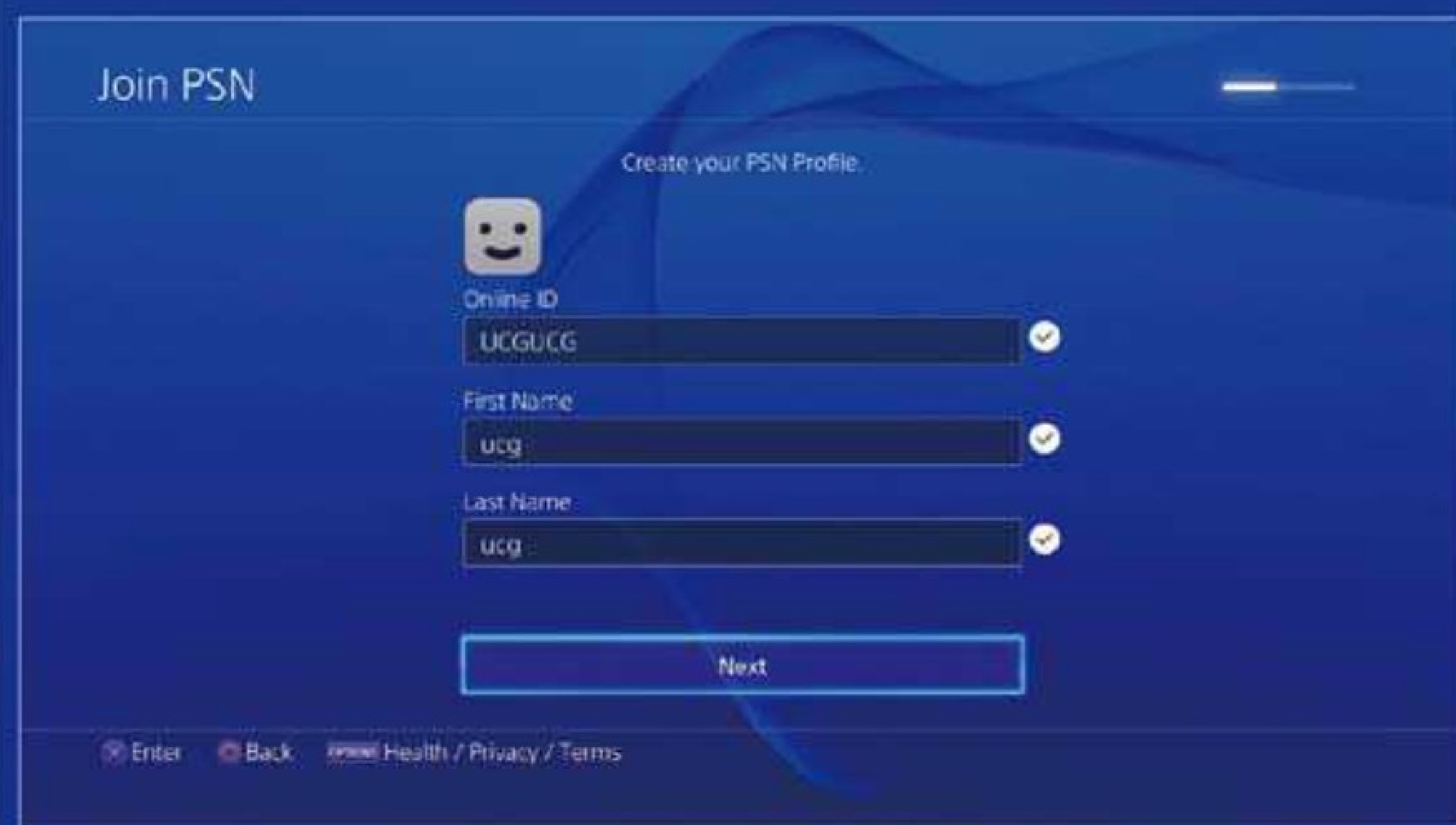
密码：PSN 账号的密码必须符合 3 个条件，1. 至少包含 8 个字符。2. 至少包含字母、数字或符号中其中 2 种的组合。3. 不能使用 3 个以上有顺序的字母或数字，比如 ABC 或 123。

是否接收来自 PSN 的信息：勾选此处的 2 个选项后，邮箱中将会收到来自 PSN 的各种定制信息，玩家可以自行选择是否勾选。



5. **姓名信息 线上 ID/Online ID：**这是玩家在 PSN 上公开的昵称，可以使用英文字母或数字。线上 ID 是 PSN 上玩家最重要的标识，一旦设置无法进行更改，请慎重填写。

名字，姓氏 /First Name，Last **Name：**此处可以填写玩家的真实姓名，日后如果在 PS4 上与其他好友互相接受了姓名请求的话，就可以显示玩家的真实姓名。



6. 至此 PSN 基本注册完成，随后可以进行是否在好友列表显示自己的真实姓名、是否显示自己的活动、是否与 Fackbook 关联等个人设定，而这些设定都可以通过编辑个人资料及隐私资料进行修改，这里就不再赘述。

PlayStation Store

这是 PlayStation 的网络卖场，需要连接网络方可登入访问，玩家可以在商店中购买到各式各样的下载版游戏、游戏追加内容、PS Plus 会籍以及众多免费体验内容。PS4 的 PS Store 界面与 PS3 的 Store 变化不大，但总体感觉要显得更为大气一些，更为清晰的分类也让玩家在查找内容时一目了然。

1. 卖场内容

PS Store 的卖场内容会在这里显示，各个选项都有相应的子菜单，官方会不定期更新卖场的内容以及活动，比如如图所示的“PlayStation 知多少”就是港服商城庆祝港版 PS4 首发的活动，根据 PSN 所属服务器的不同，PS Store 活动以及商品内容也会有所不同。



2. 输入代码

兑换代码的入口，与 PS3 时代一样，游戏附赠的 DLC 内容以及电子钱包的预付卡都会使用 12 位兑换码作为凭证，在这个入口就可以兑换相关的内容。

3. 搜索

PS Store 的搜索功能，输入需要寻找内容的关键字可以进行快速搜索。

4. 购物篮

可以确认已经放入购物篮的商品，并能在此处将已存在于购物篮的商品直接结算。





■PS Plus会籍

PS4 对比 PS3 在联机时最大的改变，莫过于 PS4 在进行联机时不再免费，转变为需要加入 PS Plus 会籍方可进行联机，虽然不少老玩家可能会感到不习惯，但联机收费制也是大势所趋，只能慢慢适应。不过 PS Plus 会员并非只是单纯的联机资格，加入 PS Plus 会籍后能以优惠价格购买下载内容，还可以享受众多的免费游戏下载版以及独享内容，还有享受自动于在线存储备份游戏的保存数据等多种服务，而且这个会员资格在所有 PS 主机平台上通用，也就是说 PS3、PSV 上的优惠内容也能同时享受。而且 PS Plus 会籍并不算昂贵，一年大概也就是一张正版游戏的价格，加上 PSN 上经常会有买一年送三个月的优惠活动，从长远看其实十分超值。

在 PS4 购买 PS Plus 会籍需要登录到 PlayStation Store，在 PlayStation Plus 相应分栏内购买，在这里也可以看到 PS Plus 会员在 PS4 上的优惠内容。

●PS Plus 提供的服务内容因国家与区域而异，具体内容以该区域服务器官方公布为准。

●如果在 PS3 或 PS Vita 上已经加入了 PS Plus 会籍，则该资格会自动继承到 PS4 之上。

●若 PS Plus 会员将 PS4 认证为常用 PS4，登录在同一台 PS4 的其他未加入 PS Plus 的用户同样可以拥有在线联机，以及游玩该账号下载内容的资格，具体请参看下文关于“认证常用 PS4”的相关部分。

PlayAsYouDownload功能

PlayAsYouDownload 是 PS4 的新增功能，让玩家可以在购买下载版游戏时可以提前游玩，无需下载游戏的所有内容。只要玩家在购买游戏后，下载一部分资料后，就能提前开始进行游戏，在游戏过程中，剩余的游戏内容会在后台下载，官方公布 PS4 上的所有下载游戏都将对应此功能。开始游戏前所需要下载的游戏资料大少因应游戏的不同而有所不同，因而提前下载的准备时间也有所不同，玩家可以从下载进度条上获悉何时可以开始游玩。而部分游戏更可以拆分模式下载，比如《杀戮地带 暗影坠落》可以让玩家选择先下载单人战役或是多人在线模式，以节省完整下载游戏所消耗的大量时间。



电子钱包管理

在 PlayStation Store 购物时，付款结算需要用到 PSN 专用的电子钱包，为电子钱包充值的方式有两种，一种是使用信用卡充值，另一种是使用预付卡充值，前者需要绑定信用卡，后者则直接使用购买的 12 位码预付卡输入即可，由于涉及到财产安全，建议将 PlayStation Store 购物时的密码确认设定为开启，具体选项位于设定 –PSN– 账号信息 – 电子钱包 – 电子钱包设定，将此处的购物时需要密码确认设定为“是”，这样在确认付款时玩家需要再次输入密码进行再次确认，避免一些意外的发生。最后需要注意的是，各服的预付点卡各自独立，也就是说不同服务器的 12 位码预付钱只能在对应服务器使用，各位不要买错了哦！

自动预付电子钱

在玩家绑定信用卡后，可以使用信用卡自动为电子钱包进行预付，或是自动对一些服务资格进行续订。自动预付指的是在购买卖场内容时，如果出现余额不足的情况，则自动弹出是否要使用信用卡进行支付的选项，经过确认后将从信用卡直接划款到电子钱包，将余额补完购买。服务资格自动续订指的是当一些服务型会员资格到期后，自动进行延长期限的续费，比如Music Unlimited、Video Unlimited、PS Plus会籍等。这两个功能只要在设定–PSN–账号信息–电子钱包–电子钱包设定，将此处的自动预付电子钱包设定为“是”即可启用信用卡。但是对于大多数绑定信用卡的用户来说，在启用信用卡后，补足余额支付的功能也许比较实用，但自动进行服务续费就不是人人都愿意了，在这种情况下，玩家可以在设定–PSN–账号信息–服务一览中对需要付费的相关服务进行设定，以PS Plus为例，在服务一览中打开PS Plus，选择停用自动更新后，当PS Plus过期后就不会自动续费了。



最新资讯尽在掌握——最新资讯

最新资讯菜单是PS4新增的功能，其实际上是一个集成操控PS4过程中所有提示信息的信息管理中心，这样玩家就可以一个窗口中浏览诸如奖杯、好友邀请、文字信息、游戏通知等各种资讯，十分直观。



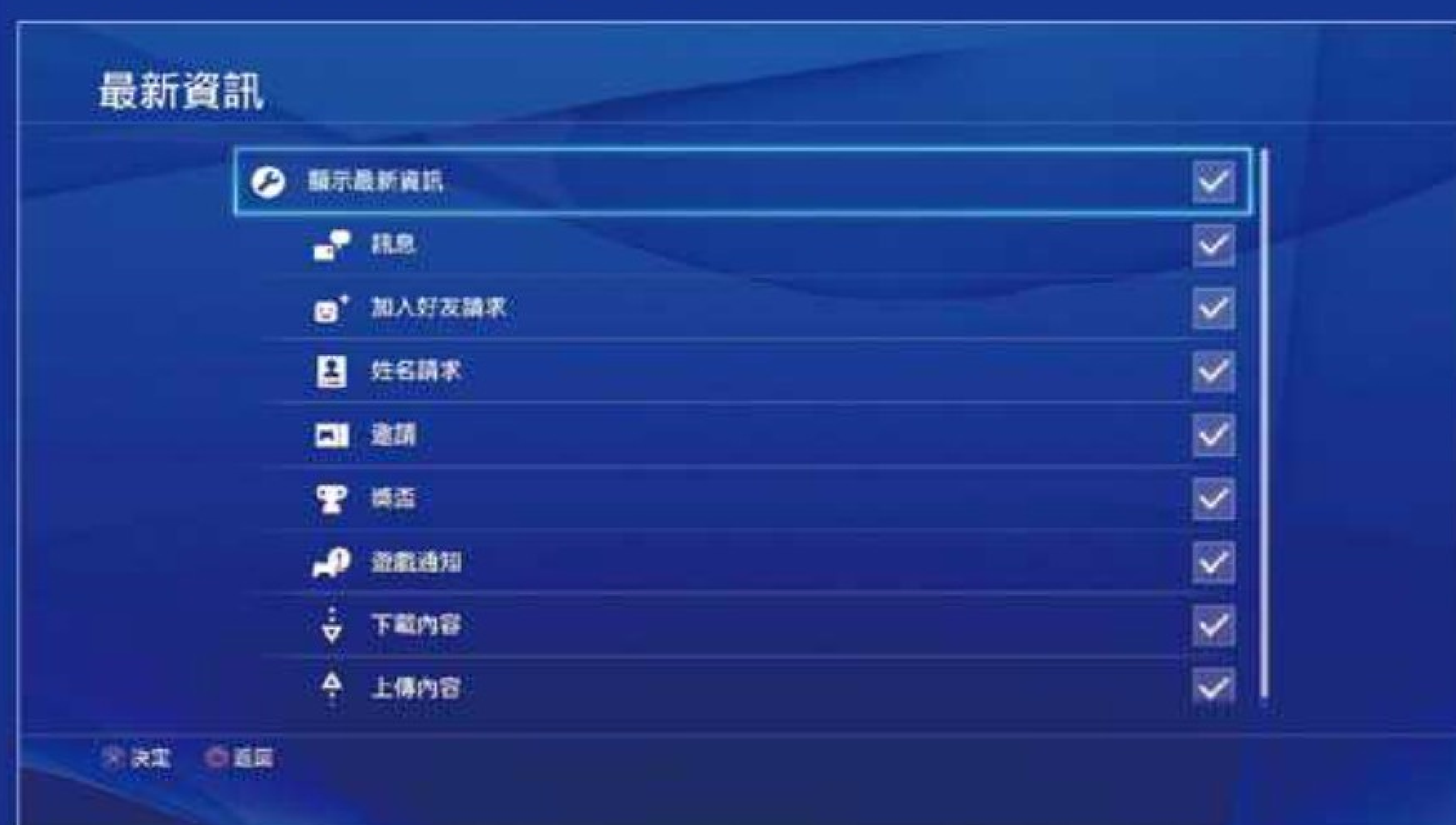
最新资讯：不论是奖杯、来自其他玩家的信息还是好友请求等内容，总之登陆PSN所有的系统提示信息都会集中在这个分栏。

邀请：查看其他玩家发来的游戏邀请。

游戏通知：关于游戏的通知内容可以在这里看到。

下载内容：所有PS4的下载内容会在此处显示，PS4最多支持5个进程同时下载，大于5个进程时其他进程也会自动进入等待状态。

上传内容：上传分栏指的是PS Plus会员独有的福利云端上传存档功能，只要在设定中打开了自动上传/下载，在游戏过程中进行保存时，游戏的存档就会自动上传到云端，而存档的上传记录可以在这里看到，点击进入后可以在云端重新下载相应的存档，这样一来就再也不用担心存档损坏问题了。



如果玩家不想被任何信息打扰，或是只想在最新资讯中显示部分项目，在系统设定–最新资讯子菜单中，可以对全部在最新资讯菜单中出现的项目进行自定义，十分人性化。

朋友

从PS3开始，PS主机越来越注重玩家之间的互动，而PS4很好地将其继承了下来，好友界面相当于好友管理，对比PS3的好友管理界面集中性更强，所有一切与其他玩家相关的操作都可以在这一个界面中完成。要使用朋友功能，需要先注册PSN账号并登陆保持在线状态。另外，PS4的好友数量上限是PS3的20倍，也就是说最多可添加2000名好友

选项	功能
搜寻PSN的玩家	搜索并查看其他玩家的PSN ID
在线	显示当前好友列表中在线的玩家
全部	显示好友列表中所有的玩家
曾一起游玩的玩家	显示在多人联机时曾经一同进行游戏的玩家
加入好友请求	显示已发出/接收的添加好友请求
姓名请求	显示已发出/接收的好友姓名请求
封锁中的玩家	显示被玩家拉入黑名单的用户



朋友简介界面

简介界面相当于玩家的标签，在PS4中朋友的简介界面得到了大幅改良，再也不是PS3那种只有简单信息的简陋页面。在这个界面中，玩家可以确认其他玩家最新的活动、奖杯获得情况、发送信息、邀请对方加入派对以及查看对方的好友列表，而根据对方的隐私设置，简介界面中显示的内容会有所差异。



与其他玩家成为好友

要与其他玩家成为好友，需要向目标玩家发出希望成为好友请求，若对方接受请求即可成为好友。玩家可以通过以下方法发送好友请求。

通过PSN ID寻找

要通过PSN ID寻找，首先需要知道对方的在线ID名称。

1. 打开好友界面，选择搜寻PSN玩家。
2. 输入对方在线ID。
3. 从搜索结果中选择搜索结果进入对方的简介界面。
4. 选择传送加入好友的请求后，可选择填写认证信息后再发送，在对方接受好友认证后就能正式成为好友。

从曾经一起游玩的玩家中寻找

如果玩家在多人联机游戏时遇到了喜欢的玩家，可以选择这种方法发送好友请求。

1. 打开好友界面，选择曾一起游玩的玩家。
2. 曾经游玩的好友会按游戏、时间分别排列，找到想要添加玩家进入其简介界面。
3. 选择传送加入好友的请求后，可选择填写认证信息后再发送，在对方接受好友认证后就能正式成为好友。

封锁玩家

添加到封锁列表

正如电脑端大部分通信软件一样，玩家有可能会在不情愿的状态下收到来自其他玩家的骚扰信息，如果玩家不想收到特定玩家发送的信息时，只要将其加入封锁列表中，系统就会自动过滤该玩家发送的任何消息，让玩家免受打扰。

1. 打开该玩家的简介界面，选择玩家头像下方的省略号图标。
2. 选择封锁，确认后将不会再收到来自该玩家的任何信息。

从封锁列表中删除

如果玩家对某位玩家进行了封锁的误操作，只要通过简单的操作就能将其从封锁列表中取消。必须注意的是，如果加入封锁列表的玩家是好友，即使解除封锁这个好友也会被默认删除，需要重新添加好友。

1. 打开朋友菜单，将光标移动到封锁中的列表中并选择想要删除的玩家。
2. 按下手柄的OPTIONS键，选择解除封锁就能将其恢复，重新接受来自该玩家的消息。

姓名请求

姓名请求是一种实名制好友请求，玩家双方必须已经成为好友发送姓名请求，当朋友接受请求后，双方的ID会显示为PSN账号中填写的真实姓名。

发送姓名请求

打开已经成为好友的玩家简介页面，选择传送好友请求即可，在对方通过请求好友双方的列表就会显示各自的真实姓名。

取消姓名请求

如果玩家误操作发送了姓名请求，可在朋友菜单中奖光标移动到姓名请求一栏，选择对应的姓名请求，按下手柄的OPTIONS键并选择取消请求即可。



信息

在信息界面中，玩家可以与朋友和一起游玩的玩家收发消息、组建聊天室，一次性最多可以接收 200 条信息，每条信息将保存 90 天。

发送信息

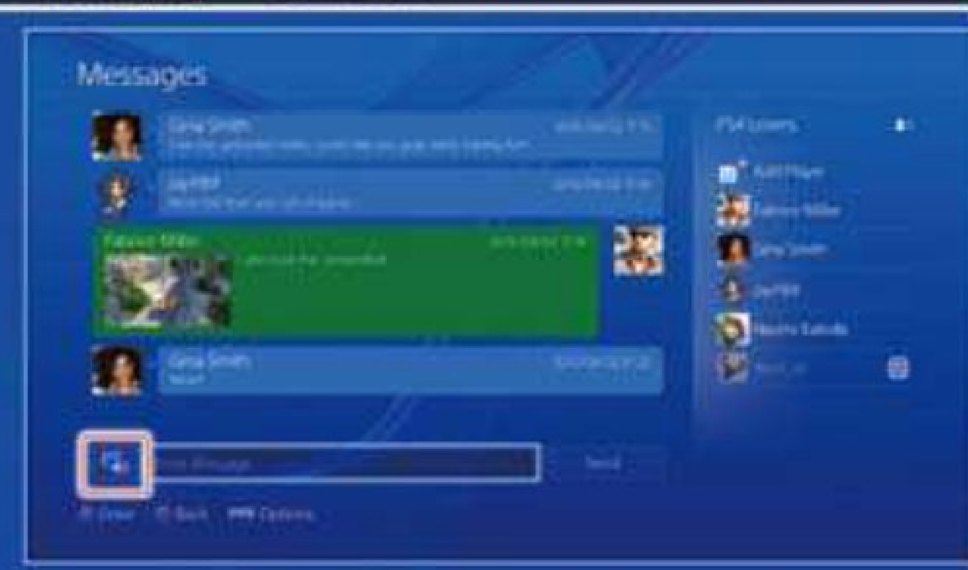


1. 在系统功能界面选择信息。
2. 选择建立信息。
3. 在分栏中选择想要发送信息的对象。
4. 输入信息内容并选择发送即可。

●发送信息的对象可设定 1 到 99 人。
●可与使用 PS3 或 PS Vita 的玩家收发信息。
●每条信息最多可输入 512 个字符。

发送附件

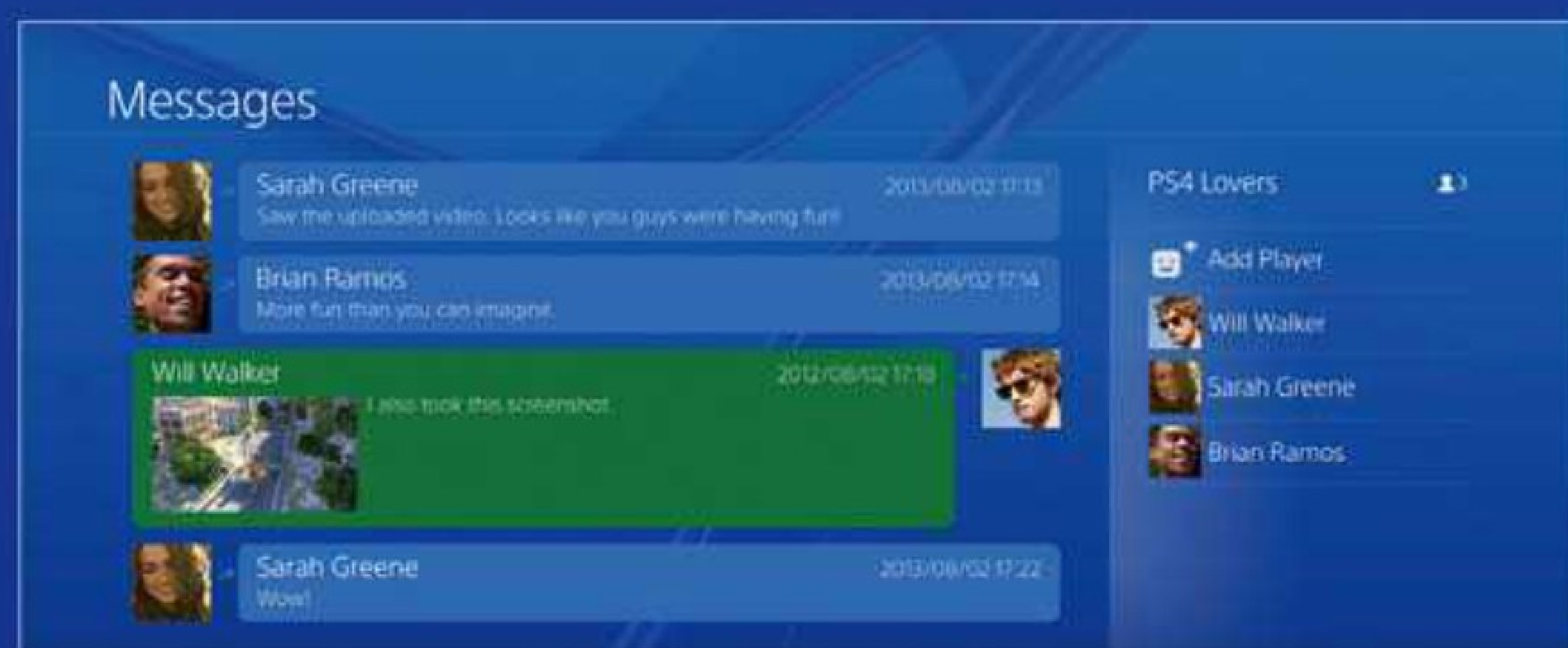
在发送信息的界面中，在文字输入栏旁边有一个添加附件的入口，在这里可以将在 PS4 游戏中截取的画面截图以及在 PS4 上录制的语音信息发送出去。



●只有 PS4、PS Vita 或安装了 PlayStation App 的智能手机等设备之间可收发附加文件。对 PS3 端的玩家仅能发送信息。
●如果要录制声音，请使用耳机组或 PlayStation Camera 的麦克风。

聊天室功能

聊天室功能实际上是发送信息的加强版，只要在发送信息时选择 2 个对象以上的群发，在发送信息后右上角就会出现一个变更标题的选项，这说明玩家已经建立了多人文字聊天室，更改标题其实就是改变聊天室的名称，这样一来在没有语音条件的情况下仍能进行多人交流。



派对

无法实现跨游戏聊天是一直以来 PS3 一个不小的缺点，因此 PS4 也顺理成章地加入了派对的功能，派对功能最多支持 8 人，而且在派对中除了语音功能外还有派对内可见的文字聊天室，因此由于条件限制无法使用语音功能的玩家也不怕无法与朋友们交流。在派对界面中可以在游戏内语音以及派对语音之间切换，也可以对语音音量的优先度进行设置，在有派对功能后，以后 PS4 玩家间的交流必然会变得更加频繁，以前自顾自玩的封闭时代已经一去不复返了。

举办派对





1. 在系统功能界面选择派对。
2. 选择举办派对。
3. 输入派对的名称，并对派对的玩家范围进行限定，如果设定为“仅被邀请的玩家”，则需要在界面中选择想要邀请的玩家。如果设定为“朋友的朋友”为止，则派对会马上开启，除了自己想要邀请的玩家外，在你好友列表中的玩家的好友也能自行选择加入这个派对。

●每一位玩家都可以自行举办派对，举办派对的玩家会成为派对的主人。
●若派对的主人已离开，将由其它玩家成为主人，并将举行中的派对继续。
●主人可将派对的成员踢出派对，将光标移动到要踢出派对的成员后按下 OPTIONS 键，并选择“踢出派对”即可。
●如果玩家正在参加设定为“仅被邀请的玩家”的派对，可以从左上角的添加派对成员选项中向派对的主人推荐玩家，如果派对的主人邀请了你推荐的玩家，受推荐的玩家就会收到邀请，接受后即可参加派对。

派对使用界面



1. 添加玩家

派对主人可以在此处邀请玩家加入派对，如果派对被设定为“仅限被邀请的玩家”，参加派对的玩家也可以在此向派对主人推荐玩家加入派对。

2. 设定语音类型

在此派对玩家可以将派对语音设定成派对语音或是游戏语音，当设定为派对语音时则是派对内聊天，设定为游戏语音时则是游戏内聊天，玩家可以根据需要随时切换。

3. 设定语音优先度

在这里可以在游戏音量优先与派对语音优先之间切换，这个设定主要影响的是使用同一设备输出音量的情况，当选择为游戏音量优先，当派对中有玩家发言时游戏音量不会被降低，始终保持原来的音量。而当选择为派对语音优先，当派对中有玩家发言时语音音量会压过游戏音量，让玩家能听清玩家的发言，但如果派对语音与游戏音乐分别从不同的设备输出时，则不会有此影响。

4. 离开派对

选择后可以离开当前所在的派对。

5. 离可加入游戏

当看到 这个标记时，表示可以加入该玩家当前的游戏，与其一同畅玩，将光标移动到有该图标的玩家上按下 OPTIONS 键可以确认详情。

6. 其他玩家的派对语音状态

	语音聊天启用中	可进行语音聊天的状态
	语音聊天中	
	语音聊天关闭	无法与对方通讯，不能进行语音聊天的状态
	静音	与对方的语音处于静音的状态，对方也无法听到玩家发出的声音。如果设定或解除对方的静音状态，将光标移至该玩家上，按下OPTIONS键即可进行设定。
	正在进行游戏语音聊天	对方正设定为游戏语音聊天状态，玩家无法听到对方的声音，对方也无法听到派对的声音

7. 自己麦克风的状态

	麦克风启用中	麦克风处于开启的状态
	麦克风聊天中	
	麦克风未连接	未连接麦克风的状态
	静音	麦克风处于静音状态，对方无法听到玩家的声音，如果要设定或解除麦克风静音状态，将光标移至自己的ID上，按下OPTIONS键即可进行设定。

8. 文字聊天室

派对内玩家可见的文字聊天室，由于条件限制无法使用语音功能的玩家可以在此与其他玩家进行文字交流。

- 若要输入声音，请使用带麦克风的耳机组插入手柄或 PlayStation Camera 的麦克风。
- 同时连接耳机组与PlayStation Camera时，仅会启用耳机组的麦克风。

简介

在简介界面中，玩家可以查看到自己的账户近期的游戏动态，还可以对自己的 PSN 账户的头像、个人资料以及隐私设定等进行自定义，在名为截取画面的子菜单中，玩家可以查看游玩过程中分享的截图以及内录影像，回味游戏时的精彩瞬间。



编辑简介

在编辑简介菜单中，可以对玩家在线上显示给其他玩家的资料进行更改，具体如下。

名称

在这里玩家可以对两种名称进行设定，“在游戏中与 PSN 上使用的名称”指的是玩家自定义的系统用户名，这个用户名相当于自由自己可见的昵称。而另外一个“姓名”则是玩家要在 Sony Entertainment Network 上留下的名字，也就是玩家想要显示的实名，同意其他玩家传送的实名请求后会显示这个名字。

个人资料照片

在此可以将 PSN 与 Facebook 账号连接，用 Fackbook 头像代替 PSN 原有头像。

个人造型

更改在 PSN 上显示的头像。



我经常使用的语言

设置玩家的常用语言，以让其他玩家得知，最多可以设置 3 种常用语言。

隐私设定

隐私设定简单来说就是设定玩家在 PSN 上公开信息的范围，可以设置的内容具体如下。

分享行动

设定是否将自己的活动公开，并设定公开的范围与对象，被允许查看行动的玩家会在 What's New 菜单中显示自己的动态。



好友

选择谁可以查看自己的好友名单

奖杯

设定奖杯的公开范围，也可为每个游戏单独设定是否公开奖杯。

姓名和个人头像

设定支持此功能的游戏中，是否要显示在 Sony Entertainment Network 账号登记的姓名。若与 Facebook 的账号关联，也会显示 Facebook 的个人头像。仅已接受姓名请求的对象可看见您的姓名与个人头像

信息

设定信息的接收范围。

加为朋友请求

设定加为朋友请求的接收范围。

截取画面

在这里玩家可以看到在游戏过程中通过手柄分享（Share）键截取保存的文件，选取相应的图片 / 视频即可回味游戏的精彩瞬间。





奖杯

在这里可以查看玩家在游戏过程中解锁的奖杯信息，还可以与其他玩家进行奖杯比对，一较高下。与 PS3 不同的是，PS4 的奖杯界面必需连接互联网方可进入。

奖杯的种类

奖杯的等级、数量以及获得条件因游戏而异，而根据奖杯获得的大致难度，具体划分为以下 4 个等级。



铜杯　银杯　金杯　白金杯

比较奖杯

在奖杯界面的右上角，选择“比较奖杯”一项即可与好友进行比较。

●每一款游戏都有数量不等的铜杯、银杯以及金杯，但白金奖杯只有一个，而解锁条件必定为取得其他所有奖杯，因此白金奖杯是奖杯迷的最终目标。另外，部分游戏会通过 DLC 的形式追加奖杯，这部分奖杯不影响白金奖杯的取得，但影响一款游戏奖杯的取得完成率。

奖杯珍稀度

在 PS4 上查看奖杯有一个小小的新功能，就是能看到所获得奖杯的珍稀度，珍稀度被分为 4 个等级，不同的等级可以在一定程度上反映该奖杯的入手难度，举个例子，一个奖杯神作的白金奖杯由于获得率很高可能会被归类为“普通”级别，但一个难度极高的铜杯的有可能被归类为“极为珍贵”级别，如此对比可以理解为这个铜杯比这个白金的含金量更加高。虽然说这个功能略显鸡肋，但这个功能的出现在一定程度上能激励玩家趋向追求含金量高的游戏奖杯，而追求完成率的奖杯迷也能从这个系统中分析一款游戏奖杯完美的难度，一般来说，一款游戏的白金奖杯取得率超过 10% 基本可以认定为奖杯神作。



奖杯语言

在 PS3 时代，奖杯的语言会根据初次运行游戏时的系统语言来决定，如果玩家想更改奖杯语言，必须将主机格式化，调整好语言重新首次运行游戏，最后再联网将已获得奖杯同步回来，十分麻烦。而 PS4 的奖杯系统则没有了这个烦恼，现在当玩家更改系统语言后，奖杯系统语言也会跟随主机系统语言而改变，再没有了 PS3 时代的顾虑。需要注意的是，当前大部分中文化游戏需要将系统语言选择为“繁体中文”方可显示为中文，如果选择“简体中文”，一般都会显示为英文，但不排除以后会有例外。

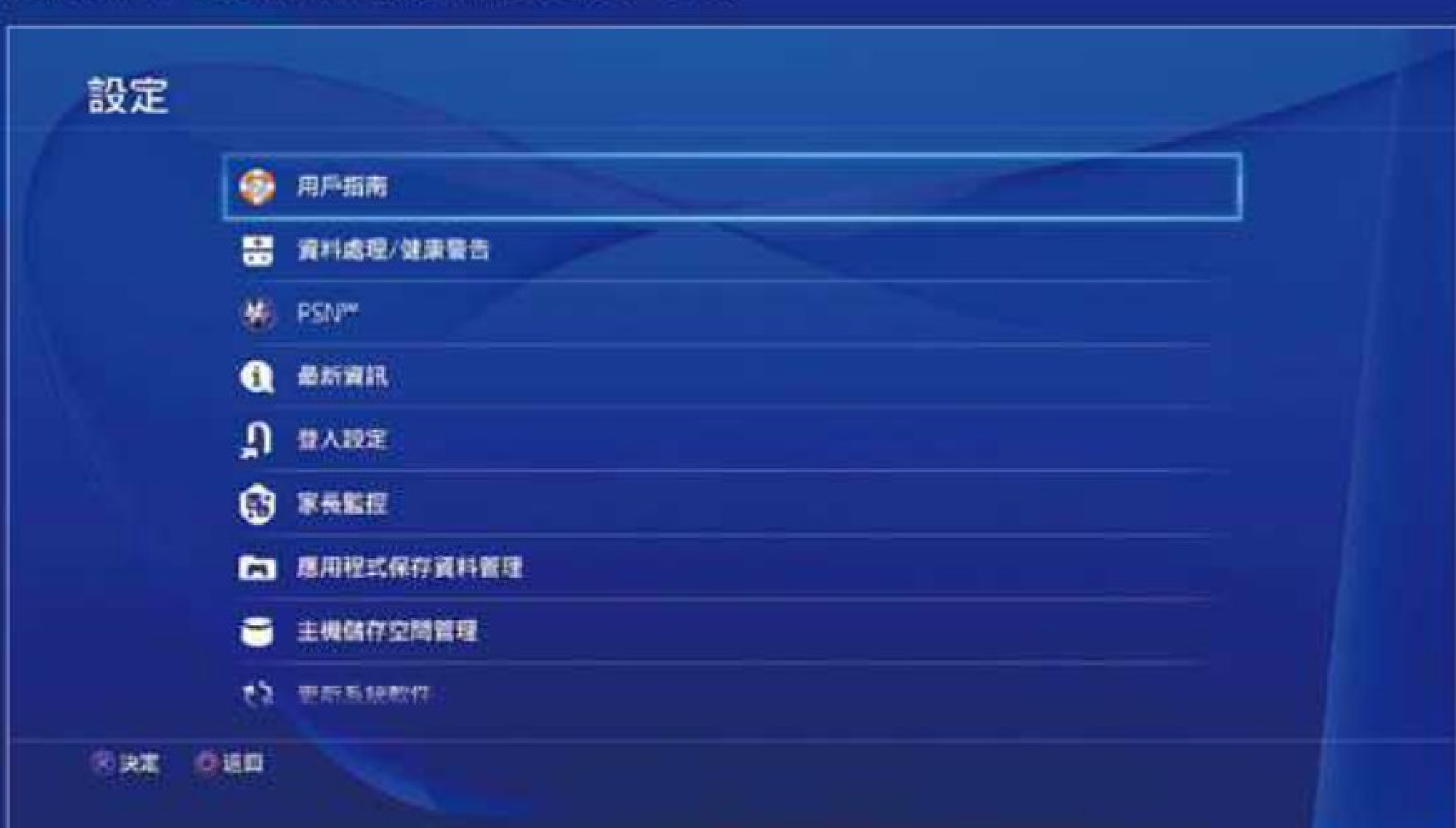


奖杯系统进化

要说 PS3 的奖杯系统最大的缺点，莫过于是同步速度过慢，造成这一原因很大程度上与 PS3 的奖杯设定有关，因为 PS3 的游戏奖杯是以一个奖杯包安装程序预装在游戏里面，每当玩家进行首次游戏，游戏的奖杯包就会自动安装在机器的硬盘里面，当玩家进行奖杯同步时再将奖杯数据同步到服务器中。但是，这些奖杯包有一定的大小，当奖杯累计到一定程度后，这部分的数据也会随之增多，如果玩家是一直有进行奖杯同步的习惯还好说，但如果是一台新机器要重新读取成千上万个奖杯的数据，要同步上三天三夜也不是什么稀奇的事。而 PS4 的奖杯系统可以说是得到了长足的进化，现在无论玩家有多少奖杯，只要与服务器稍作同步就能读取出所有的奖杯数据，而且对比好友奖杯也能瞬间读取出好友与自己的奖杯列表，表现令人十分满意。但是，也许是出于遏制修改的考虑，PS4 版的奖杯界面必须连接网络查看，也就是说如果切断网络环境，除了无法同步以及对比奖杯外，就连自己的本地奖杯也无法查看了，不得不说这个设定十分奇怪，相信会对不少网络环境不方便的奖杯迷带来不小的不便，目前就只能希望日后通过系统补丁进行改进了。

设定

对 PS4 进行诸如 PSN 账户权限设定、影音设置、网络环境调试、登陆限制、系统升级等各种设定的入口。



PSN

在这里玩家可以对自己的 PSN 账号进行各种设定，下面就为大家详细解说每一个选项的功能。

登陆/登出

设定 PSN 账户的上线 / 离线状态，注意在第一次登陆之后，除非手动登出，否则账号在联网状态下将一直维持在线状态。

账号信息

登入 ID（电子邮箱地址）：更改 PSN 账号所使用的邮箱地址的服务入口，在更改前请确认原邮箱能够正常接收邮件。

密码：变更 PSN 账号的登陆密码

电子钱包：对电子钱包进行充值、绑定信用卡等操作，具体请参看上文“PlayStation Store”部分的相关内容。

简介：对 PSN 的个人资料进行修改，具体请参看上文“简介”部分的相关内容。

服务列表：当前使用中的服务一览表，可在此处确认 / 停止自动续费项目，具体请参看上文“PlayStation Store”部分的相关内容。

通知选项：设定是否订阅来自 PlayStation 的邮件。

认证为常用的PS4

确认是否将该 PS4 绑定为当前 PSN 账号的常用主机，常用主机是 PS4 一个全新的概念，它类似于 PS3 时代的主机认证，而在内容上又有所扩充，在绑定常用 PS4 后，玩家可以享受下列服务。



1. 在 PlayStation Store 购买的应用程序，这台 PS4 上所有用户均可直接使用。

2. 如果玩家已获得 PS Plus 资格，那么这台 PS4 上的所有用户均可获得由 PS Plus 资格带来的各种优惠。

3. 预购的内容及在 PlayStation App 上购买的内容，将自动下载至这台 PS4。

4. 玩家可以通过互联网使用 PS Vita 对这台 PS4 进行遥控操作。

如何认证

PSN 账号在一台新主机上第一次登陆时即可选择是否认证常用，之后想要认证的话在设定 -PSN- 认证为常用 PS4- 认证中认证即可。

●一个账号仅能认证一台 PS4。

●即使认证账号的用户未登录，主机上的其他用户也可使用应用程序以及享受优惠。

●部分优惠仅限加入 PlayStation Plus 的会员享用，具体以各区域服务器提供的内容为准。

如何解绑

在已认证的主机上，在设定 -PSN- 认证为常用 PS4- 解除认证即可解除。

●解除认证必须在已认证的 PS4 上进行。

●如果一台主机有多名用户认证，需要分别解除认证。

●如果因丢失或故障等原因而无法对已进行认证的主机解除认证时，可登陆网站 http://account.sonyentertainmentnetwork.com/，在登陆 PSN 账号后，进入账号 – 媒体与设备中进行认证解除。

跨账户游玩与合购解惑

认证常用 PS4 功能实际上为家庭用户提供了便利的跨账户游玩功能，具体表现为允许同一台主机内的不同账户游玩其他账户购买下载的内容，而且其他账户能获得与下载账户完全相同的体验，在线游戏功能、奖杯功能等也一个不漏，这样一来同一个“家庭”内的用户只要花一份钱就能获得多重享受，十分贴心。下载账户只需要简单地将 PS4 绑定为该 PSN 的常用主机后，其他账户就可以跨账户游玩该账户的内容了。

这个时候也许有玩家就会有疑问了，那么我和小伙伴们合购了之后，我只要把下载账号借给他，然后登陆下载账号并把主机设置为常用，这样一来其他账号不就可以享受福利了吗？很抱歉答案是否定的，一个 PSN 账号只能最多绑定一台常用主机，而且解绑常用主机必须在被绑定的主机上操作或是在网页端操作，就算想要不绑定常用主机直接利用下载账号直接玩下载内容也是不可行的，因为在不绑定常用主机的情况下，下载内容也只能使用下载账号在联网的状态下进行，当断开网络或是连接网络但检测到其他用户想要运行游戏时，游戏都不能运行。总而言之，PS4 并不可以合购。

PS Plus共享福利

前面就已经提到，PS4 其中一个最大的改变就是进行线上多人游戏需要 PS Plus 会员资格，但是在国内有不少玩家是用美服账号开通 PS Plus，旨在此享受更为给力的下载内容，而自己的主账号却是港服或日服，那么这种模式是不是会因 PS4 而改变呢？无需担心，与前面提到的跨账户游玩一样，只要开通了 PS Plus 会员的账号将主机绑定为常用 PS4，主机内其他所有账号就都能够进行线上多人游戏。另外，单一主机最多可让 4 名玩家同时登入并进行多人联机。



▲解绑常用主机并试图离线运行时的提示

修复授权

当玩家在游玩下载内容出现无法启动或是无法识别 DLC 的情况时，尝试进行授权修复可能可以解决问题。

隐私设定

设定玩家的隐私数据在 PSN 上公开信息的范围，具体请参看前文“简介”部分的相关内容。

关联至其他服务

设定是否将 Facebook 或 Twitter 等在线服务的账号与 PSN 账号关联，关联后可以在这些在线社区中分享画面截图、短片，或公开在游戏中取得的奖杯信息。

登陆设定

自动登陆PS4

勾选此选项后，在启动 PS4 时该用户会自动登陆，如果有多名用户勾选了这一选项，则只有最后勾选的用户会自动登陆。在自动登陆后如果想以其他用户登入时，请先将当前账户退出登陆。

面部识别&面部识别管理

在勾选启用面部识别后，玩家可以通过 PlayStation Camera 登记的面部数据登录 PS4，登录时摄像头会自动识别面部。

●可在登录设定 – 面部识别管理菜单中登陆面部数据。

●登记面部数据或使用面部数据登录主机时，请注意以下事项：

保持房间明亮。

避免背光，同时背景不可太亮。

若窗外光线过亮，请拉上窗帘，并开启房间的照明。

与 PlayStation Camera 保持 2 米以上的距离。

勿让头发遮住眉毛。

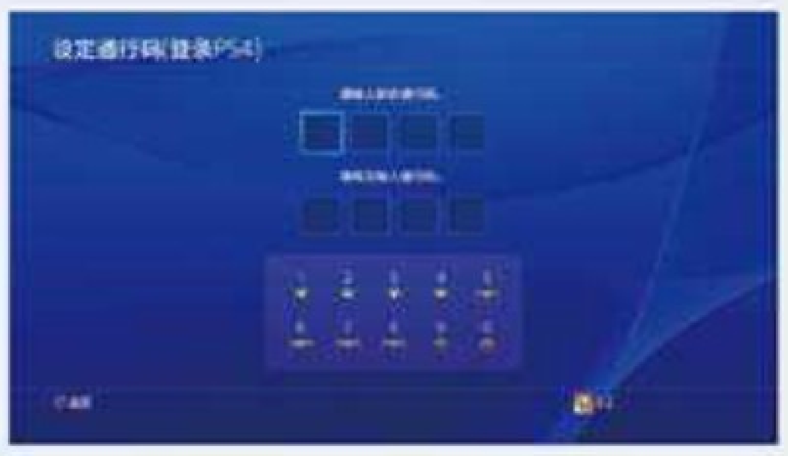
撕下镜头上的保护贴。

镜头若沾上指纹或脏污，请使用软布擦拭。

●如果仍然无法正确识别面部，可以在登陆设定 – 面部识别管理 – 追加面部数据中登陆新的面部数据。

设定通行码

在此处玩家可以为自己的账号设置一个长度为 4 位的登陆密码，这样一来奖杯迷就再也不用担心自己的账号被小伙伴不小心开坑了。如果忘记了自己的登陆密码也无需担心，在登陆输入密码的界面按 Options 键可以输入自己的 PSN 密码可以随时更改账号的登陆密码。



视听者管理

PS4 与 PS3 一样，为玩家提供了各种限制视听使用的功能，玩家可以通过设置对使用者使用的内容进行年龄限制，这个功能主要用于监护人对儿童的使用进行限制，避免其接触到暴力、色情等不利于儿童成长发展的成人内容。

限制使用PS4的功能

在这个菜单中能针对具体的限制内容进行设定，注意设定 / 变更各个项目时需要输入通行码，出厂原始通行码为“0000”。另外，任何凭借通行码在此进行限制设定的用户，一经更改限制将适用于所有登陆这台 PS4 的用户。

应用程序

限制启动设有年龄限制的应用程序（游戏），除最高级别的允许外共有 11 个等级，级别的数字越小，限制也越严格，出厂时级别设定默认为 9。国内常见版本的年龄标识与视听者限制级别的组合关系具体如下。

年龄限制级别	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
对象年龄的参考指标	0~	3~	6~	10~	12~	–	15~	17（日本）	17（北美）18（日本）		
日本			CERO A		CERO B		CERO C	CERO D	CERO Z		
北美		EC	E	E10+	T				M		
欧洲		3 www.pegi.info	7 www.pegi.info		12 www.pegi.info		16 www.pegi.info		18 www.pegi.info		
台湾	0+ 普遍級		6+ 保護級		12+ 輔12級		15+ 輔15級		18+ 限制級		

其他选项

Blu-ray Disc：限制播放设有视听者限制的蓝光光盘，除了“允许”以外另可设定年龄，年龄越小限制越严格，出厂默认为“允许”。

DVD：限制播放设有视听者限制的 DVD 光盘，除了“允许”以外另有 8 个等级可以设定，等级越低限制越严格，出厂默认为“允许”。

互联网浏览器：限制其他用户是否能使用互联网浏览器，出厂默认为允许。

选择新用户登陆 PS4：如果对此项目进行限制，那么除当前主机已登陆用户外，将无法创建新用户，访客也将无法登陆，出厂默认为“允许”。

变更通行码：变更视听者限制的通行码，如果忘记同行码需要对主机进行格式化，因此请务必记住通行码，也不要让其他人得知通行码。

系统升级

官方会定期放出系统更新，旨在为 PS4 追加新功能以及提高系统稳定性，因此保证 PS4 系统保持最新版本是所有 PS4 玩家的最佳选择。

通过互联网升级

在连接网络后，选择设定 – 系统软件升级，PS4 会自动搜索是否有最新更新，如果当前版本低于最新版本，则系统会提示玩家进行更新，在确认后系统就会在后台中进行系统的下载，这样升级十分方便，但是下载速度可能会出现较慢的情况。

通过U盘更新

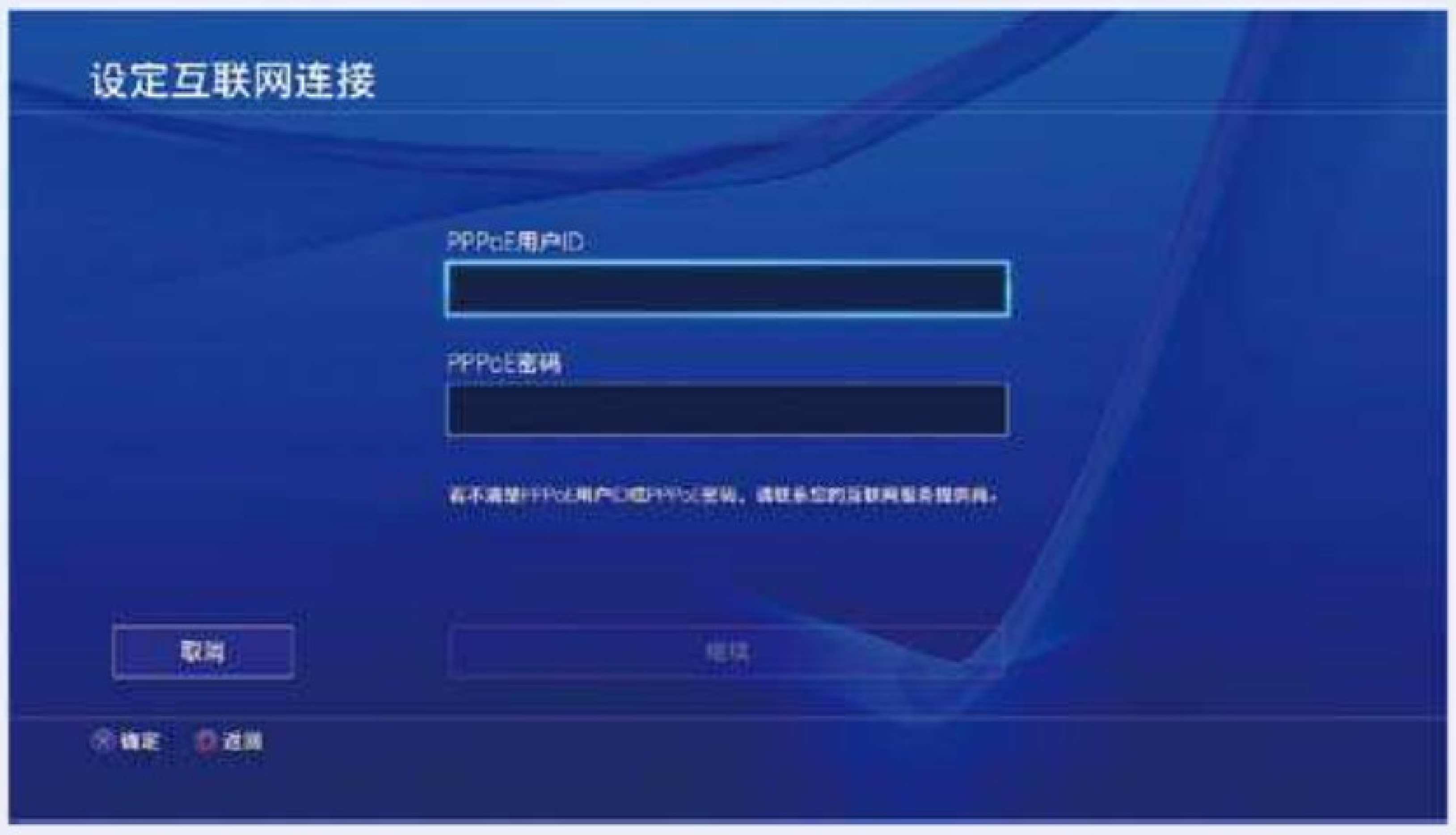
如果 PS4 没有网络环境也不用担心，在电脑上浏览各地区的 PlayStation 官方网站，一般来说在更新放出后，官网也会提供更新文件的下载。在电脑上下载更新文件后，在 U 盘根目录下创建名为“PS4”文件夹，并在其中再新建一个名为“UPDATE”的文件夹用来存放升级包。随后，长按 PS4 的开机键 7 秒进入 PS4 的安全模式，在安全模式下插上 U 盘，并选择更新系统软件即可进行升级，这一点要比过去 PS3 的 U 盘升级要稍微麻烦一些，但从安全角度来看却是一种进步。

网络设定

与 PS3 的网络设定类似，PS4 的网络依旧十分简单，只要根据提示完成相应的操作即可完成网络连接，下面就对无线以及有线两种连接方式的标准范例进行说明。

互联网连接（有线）

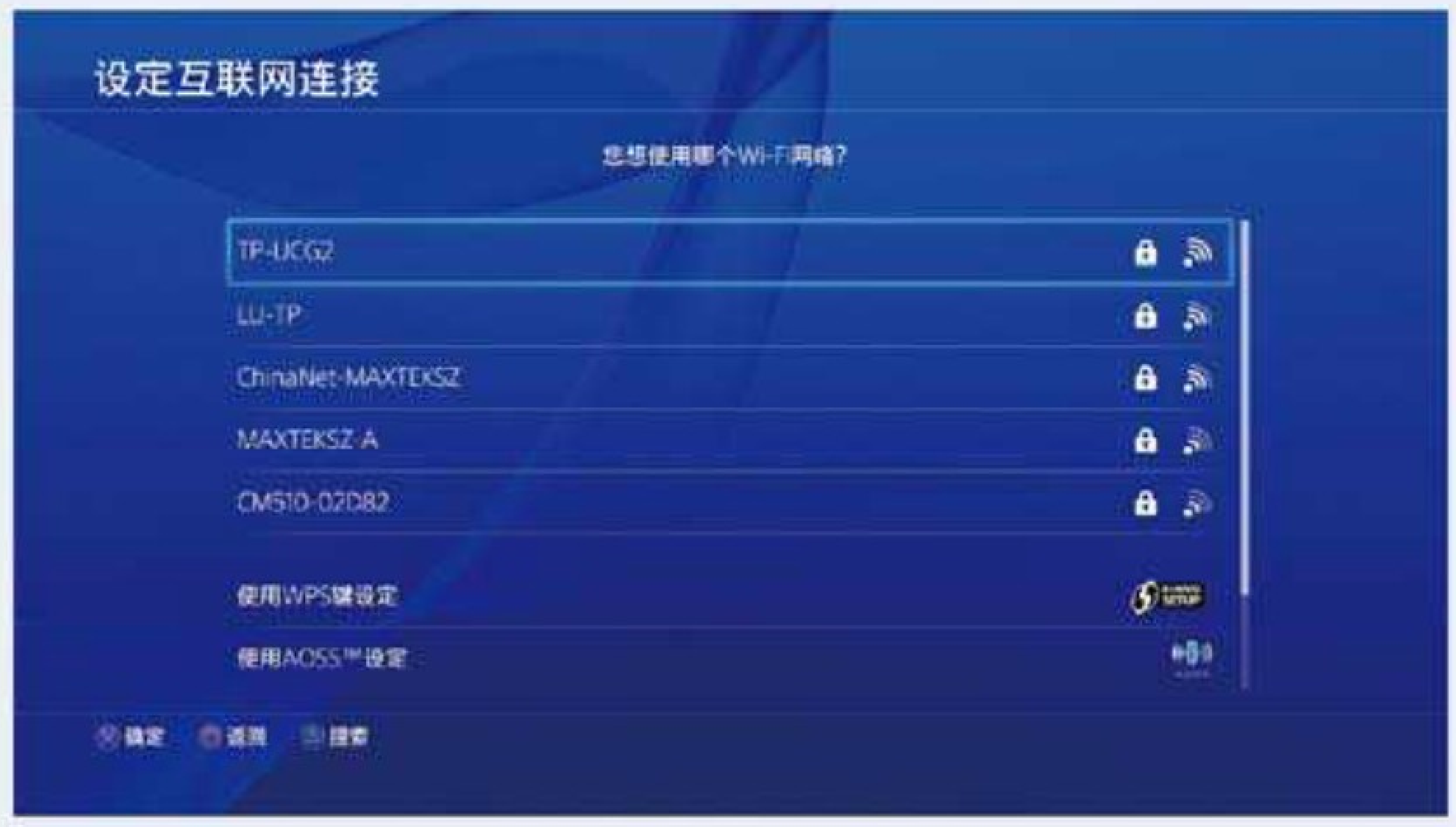
1. 使用网线连接 PS3。
2. 打开设定 – 网络 – 设定互联网连接 – 使用 LAN 连接线。
3. 选择 “简易”。
4. 完成设定，玩家可以自行选择是否对网络进行连接测试。



注：此连接方法默认为网线是由路由器分出，并已经通过路由器进行拨号，如果需要直接连接modem，则需要在PS4上进行拨号。具体为在上述的第3点，不要选择“简易”，而是选择“定制”，并在PPPOE设定一栏输入网络运营商提供的用户名以及密码，之后的设置只要按默认设置选择下一步即可。

互联网连接（无线）

1. 打开设定 – 网络 – 设定互联网连接 – 使用 Wi–Fi。
2. 选择 “简易”。
3. 在搜寻到的无线信号中选取要加入的网络。
4. 输入无线网络设定的密码。
5. 完成设定，玩家可以自行选择是否对网络进行连接测试。



PS Vita远程遥控

用 PSV 远程遥控 PS4 实际上是指玩家可以使用无线网络将 PS4 的画面输出到 PSV 上，这样一来就可以让出电视机来另作他用。用 PSV 连接 PS4 有两种，一种是透过主机的 wifi 无线模块连接，这种连接方法无需接入网络，只要在 PS4 系统设定 –PSV 连接设定中勾选“直接与 PSV 连线”即可，但这种传输方式的距离十分有限，因此并不推荐。第二种连接方法则是透过互联网进行连接，借助 wifi 无线网络传输距离可以大大延伸。

无论是哪一种连接方式首先都需要在 PSV 以及 PS4 上都登陆同一个 PSN 账户，在 PS4 系统设定 –PSV 连接设定中选择添加设备，然后电视上就会显示一个有效时长为 300 秒的连接码。再从 PSV 中选择 PS4 联动应用（需要将 PSV 升级为最新版系统），并选择远程遥控，输入之前显示的连接码后即可成功连接。成功连接后，PS4 的手柄会自动停止工作，改由 PSV 接管 PS4 的所有操作。PS4 的画面转移到 PSV 后，画面虽然有一定的损失，但是总体来说还是比较完整地保持原有的效果，虽然 PSV 屏幕与电视输出的画面可能稍微有所不同步，但是这并不会影响实际的操作，因为利用 PSV 遥控操作时，玩家观看的还是 PSV 的画面而不是电视的画面，因此并不会感到有什么问题。但毕竟是用无线网络传输的数据，所以多多少少会有一点点延迟，不过除非是操作要求很精确的游戏，否则这部分延迟基本上不会对游戏体验造成什么影响。在目前的测试中基本所有游戏都支持 PSV 远程操作，虽然 PSV 天生按键要少于 PS4，但缺少的 L2、R2、L3、R3 会利用到 PSV 背触板的 4 个区域来弥补，不过在进行一些游戏时还是会有一点不便。

虽然 PSV 可以 wifi 网络连接，理论上利用网络可以进行无限距离远程操作，但实际使用建议在进行远程操作时 PSV 与 PS4 最好是处于同一个 wifi 环境，这样能获得最佳的表现效果，如果非要进行跨网络远程连接，需要达成以下几个条件：

1：PS4 不能关闭电源，PSV 无法直接透过网络开启完全关闭的 PS4 主机。

2：PS4 处于待命模式时可以使用 PSV 进行遥控操作，但需要进入设定 – 省电设定 – 设定待命模式中的机能 – 设定为可透过网络启动 PS4 的电源。

3：要进行网络连线，需要在设定 –PSN– 登陆为常用 PS4– 登陆中，将 PS4 绑定为该 PSN 的常用主机。

满足以上条件后，就可以真正实现 PSV 无限距离远程操作 PS4，但这种操作对于带宽以及网络稳定度都有很高的要求，因此并不推荐。



官方应用简述

在系统主菜单下方的是新增的应用区，在应用区中玩家除了可以很容易地找到最近游玩的游戏外，其实还有一些 PSN 的服务应用，下面就让我们来看一下这些应用分别有什么作用吧。

What's New



What's New 其实就是关于好友动态的列表，在连接网络后，将光标移动到此处就能看到好友们在 PS4 上玩过一些什么游戏，解锁了哪些奖杯等信息，而且还能看到部分 PS Store 活动的资讯，每次开机后看看好友们的最新动态也是不错的选择哦！

The Playroom

PS4 的内置摄像头应用，需要配合 PlayStation Camera 使用，在这个应用中可以通过与机器人进行互动小游戏来了解 PS Camera 的基本功能。



Music Unlimited

PSN 的音乐点播服务，需要办理相关的会员资格方可在此享受音乐服务。

●Music Unlimited 的提供国家、地区和语言有限，并非所有服务器都提供此服务。

●使用此服务需登记信用卡信息。

●与 PS Plus 类似，在会员资格到期时将自动续费，若要停止自动更新，请在设定 -PSN- 账号信息 - 服务列表 -Music Unlimited，选择停止自动更新。

网路浏览器

顾名思义，这个就是 PS4 用来浏览网页的浏览器，对比 PS3 的浏览器响应速度更快，操作起来也更加简便。



基本操作	
输入网址/搜索	△键
回到上一页/进入下一页	L1/R1键
移动至左边的窗口/移动至右边的窗口	L2/R2键
在新窗口中打开链接	将光标对准想开启的链接，按住确定键1秒以上
关闭窗口	按下OPTIONS键，选择关闭窗口
卷动页面	右操作杆
移动指针	左操作杆
放大／缩小	按下右摇杆（R3键）/按下左摇杆（L3键）
以全屏显示	按下□键，再按一次可返回。显示全屏时按下△键，会显示搜索栏与地址栏
添加书签/浏览收藏夹	按下OPTIONS键，选择添加书签/收藏夹

关于观看网络视频

不少玩家十分关心 PS4 的浏览器能否直接播放在线视频，很遗憾地告诉大家，PS4 无法使用网络浏览器来播放视频门户的在线视频。以土豆为例，当玩家尝试播放视频时，会出现缺少 FLASH 插件的提示，即使玩家尝试安装 FLASH 插件，也会转入一个无法为此设备安装该插件的报错页面。虽然无法观看网络视频，但瑕不掩瑜，PS4 的浏览器在浏览网页时的表现足以让人满意。

Video Unlimited

PSN 的影片点播服务，可以在 PlayStation Store 选择购买或租赁影片后进行在线观影。

●Video Unlimited 的提供国家、地区和语言有限，并非所有服务器都提供此服务。

●网络环境不佳时，有可能导致视频质量的降低。

Live from PlayStation

在这里可以收看其他正在直播PS4游戏的玩家的实况，视频源有Twitch以及Ustream两个，在观看直播时，可以进入直播或是互动式的房间，互动式房间与直播房间的区别在于是否可以发表对直播内容的评论。玩家无法手动调整视频的画质，系统会自动根据你的网络状况进行画质的调整并选取最佳画质。

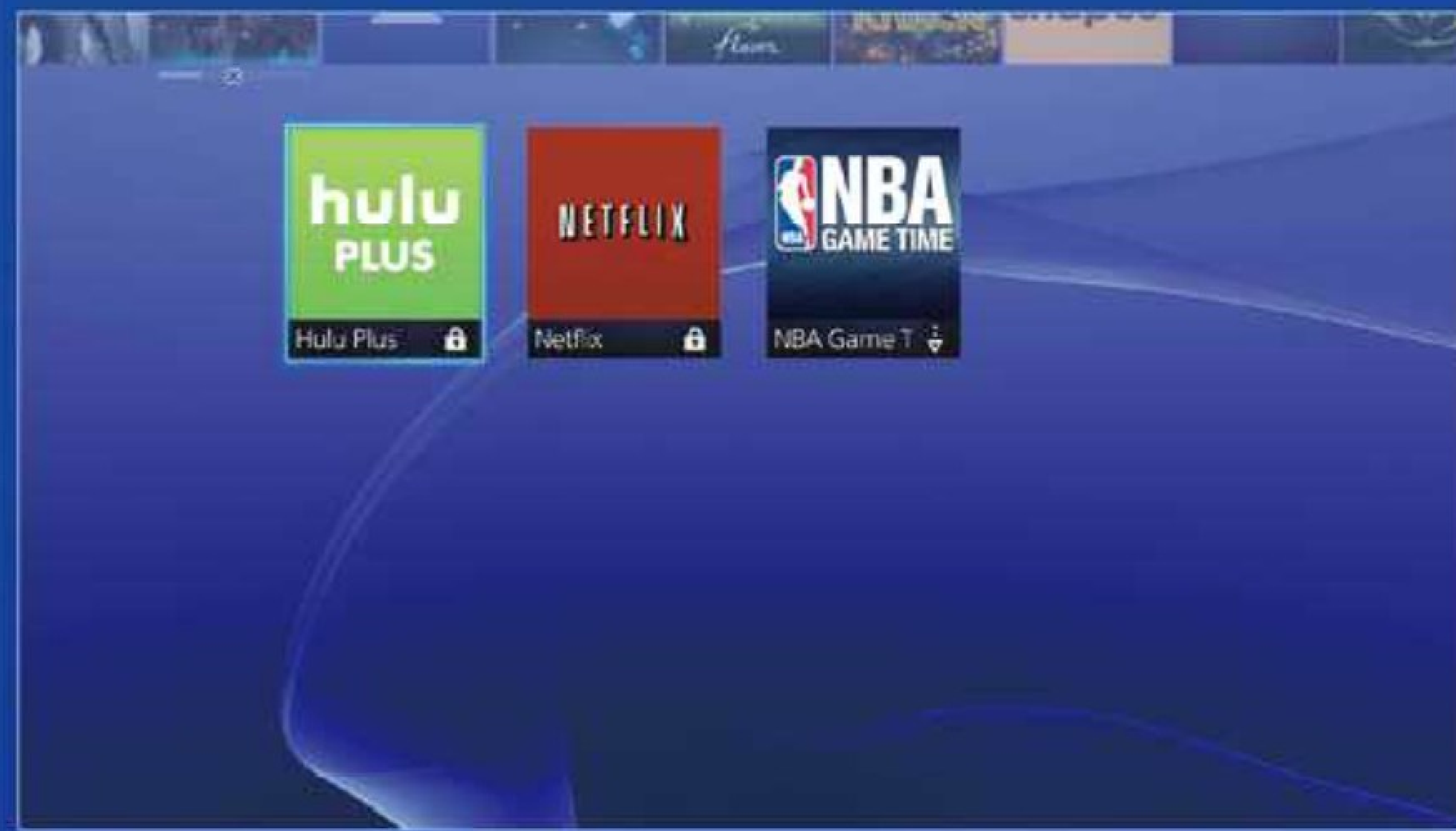


搜索	输入关键字搜索直播中的房间
直播	显示目前公开中的直播。
互动式	显示支持观众互动的直播。
在线服务	根据各直播运营商显示播放。

●正常情况下，国内玩家只能收看Twitch源的直播。

电视&视频影像

这个界面中有很多视频网站以及电视直播的应用可供下载，在下载后就可以进入收看相应的内容，出于某种原因，一般情况下这里的应用大部分都无法使用。



●根据PSN注册服务器的不同，提供的应用数量也有所不同。

内容保存库

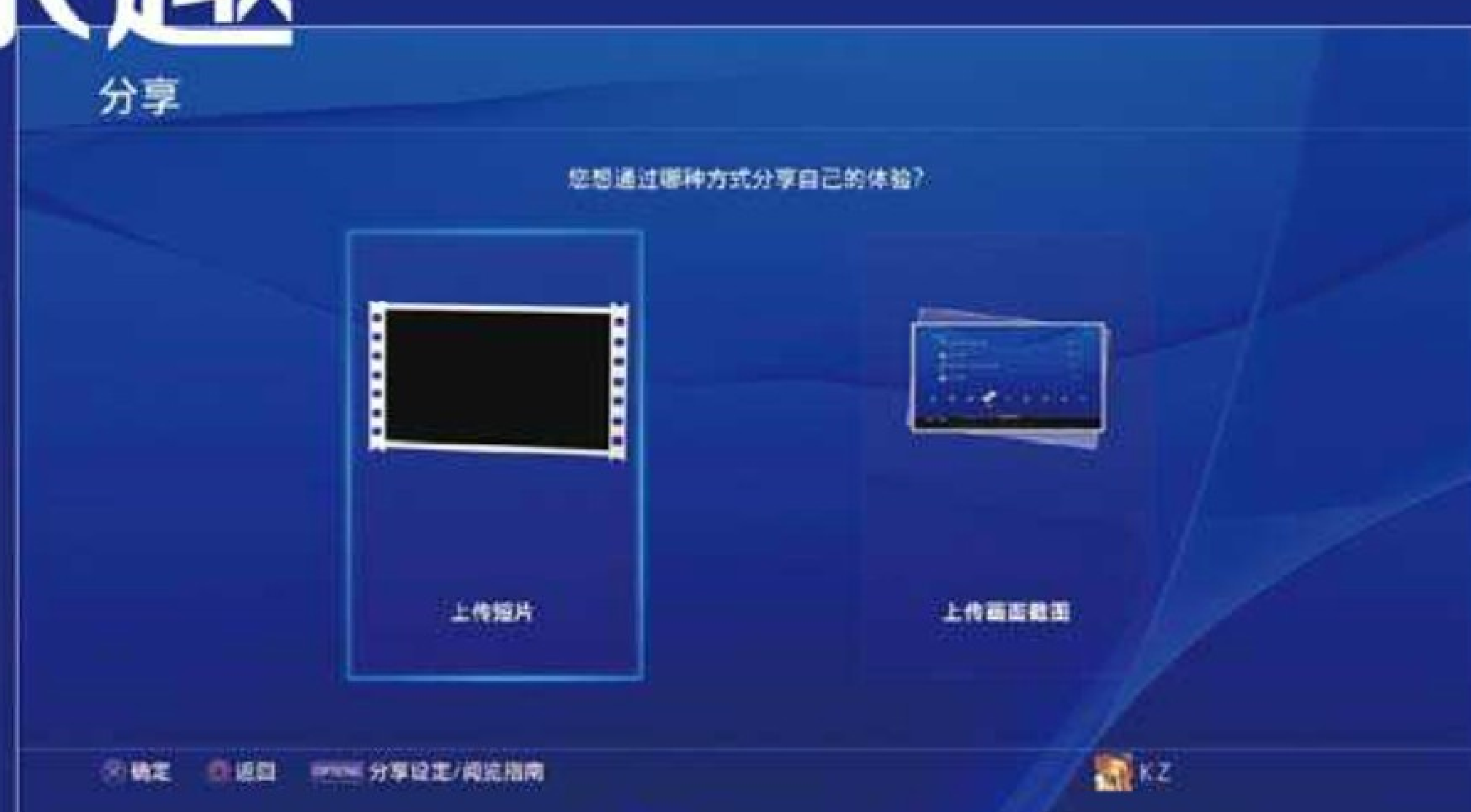
内容保存库相当于下载应用管理中心，玩家曾经下载的应用程序以及游戏都会在这里显示出来，当需要查找相应的下载内容时就可以在此一目了然，而此页面必须连接网络方可进入。

关于PS4，你还需要了解的

分享你的游戏的乐趣

分享截图/录像

分享是PS4设计时的一大理念，而在PS4中分享功能无处不在，在进行游戏时的任意时刻按下手柄的SHARE键都可以进行分享，分享的方式有2种，分别是上传图片、录像以及直播。首先介绍一下图片与录像的上传分享，图片与录像的分享的理念很好，但操作方式却有点复杂，当玩家在进行游戏时，实际上录像功能会自动开启，也就是说当玩家玩游戏的时候是一直处于录像状态的，而当玩家在任意时刻按下SHARE键，系统会自动在硬盘中生成一张当前画面截图以及最近15分钟的游戏画面截图以及最近15分钟的游戏影像视频文件，当玩家回到游戏画面时，这个时间将重新开始计算。举个例子，假设玩家现在进行了60分钟的游戏，玩家分别在15分钟、20分钟、以及60分钟的时候各按下了一次SHARE键，那么系统将会生成3张图片以及3个视频



文件，其记录的是15分钟、20分钟、60分钟时的瞬间截图和0~15分钟、15~20分钟以及45~60分钟的影像。那么玩家肯定

会有疑问，那么是否可以只截图或是只录制视频呢？答案必然是肯定的，在默认操作下，长按 SHARE 键 1 秒以上为仅截图，而快速点 2 下 SHARE 键为设置视频录制的起点，再按 1 下为结束录制，但总时长限制依然为 15 分钟。在截取图像 / 录制录像完成后，再次按下 SHARE 键就能选择相应的内容进行上传。

游戏直播

直播功能必须在游戏中启动，在游戏的过程中选择直播后，玩家可以选择在 Twitch 或 Ustream 两大直播门户进行直播，而由于 Ustream 在国内无法使用，因此以下说明以 Twitch 视频源为准。在选择 Twitch 后，玩家可以直接用 PSN 注册邮箱快速注册 Twitch，注册成功后就会进入直播设置界面，玩家可以选择是否采集麦克风语音和 PS Camera 中的影像，在简单设置好直播名称后就会直接进入直播界面，此时无论是 PS4 端通过 Live from PlayStation 还是电脑端直接登入 www.Twitch.tv，通过搜索玩家设定的房间名就找到该直播观看。



待命模式

PS4 加入了待命模式这一设定，在待命模式下 PS4 不会完全关机，而是在保留一定功能的情况下将 PS4 的功耗降至最低，进入待命模式的方法有三种，一种是长按手柄 PS 键选择“设定为待命模式”；第二种方法是在开机状态下长按电源键 1 秒以上，在听见“嘀”的一声后就会进入待命模式；最后一种是在长时间没有进行任何操作后自动进入待命模式，但无论何种方式，都必须在设定－省电设置－设定待命模式里的功能勾选任意一项方能激活待命模式。待命模式中保留的功能如下。

通过 USB 端口供电：在待命模式中仍然能保持 PS4 两个 USB 口的供电，这样就可以在待命模式下为 PS4 手柄继续充电。

与互联网连接：待命模式中最实用的一个设定，保持与互联网连接的意义在于 PS4 在下载一些如下载游戏等容量较大的文件时，无需再将机器打开，直接进入待命模式中可实现待机下载，从而降低长时间运行时主机的损耗。



可通过网络启动 PS4 电源：这是对应 PS Vita 远程操控的功能，勾选这个选项后，玩家就可以远程将已经与 PS4 连接好的 PSV 借助网络启动，这在上文 PSV 远程遥控部分已经提及，在这里就不再赘述。

●如果在设定－省电设置－设定待命模式里的功能中不勾选任何一项的话，主机无法进入待命模式，长时间不作操控会直接彻底关闭主机电源。

声控操作

PS4 的系统支持声控功能，把设定－系统－声控操作勾选后，使用主机附带的单声道耳机组或是 PlayStation Camera 就可以使用声控功能，在主菜单界面，对麦克风说出“PlayStation”即可呼出声控菜单，此时可以直接读出游戏名字或是相关功能让光标直接跳转，十分便利，但对发音的标准性有一定的要求，不标准的话声控指令有可能无法被识别。当玩家更改系统语言后声控操作对应的语言也会自动更改，目前声控操作支持英语、西班牙语、意大利语、法语、德语、日语等 6 种语言，相信日后会通过更新支持更多的语言。下面就以最普遍使用的英语作为例子来介绍声控功能的具体操作。

1. 对耳机组麦克风或是 PlayStation Camera 说出“PlayStation”，经过语音识别后随即会出现如下界面。



2. 从显示的项目中说出相应的单词让系统执行操作。

●如果在 10 秒内不说出操作指示，或是使用手柄进行操作，语音识别功能会自动停止。

●同时连接耳机组与 PlayStation Camera 时，仅会启用耳机组的麦克风。

●部分系统语言仅会启用英语语音识别，如繁体中文、简体中文。

●如果周围噪音过大，可能会导致语音无法辨识。

安全模式

PS4 在长按开机键 7 秒后可以进入安全模式，在 PS4 的安全模式下，PS4 除了会像 PS3 长按开机键开机后将视频输出复位成最低的 480P 外，还可以在安全模式下进行系统升级、恢复主机出厂设定、重新构筑数据库以及格式化 PS4 等操作。值得一提的是，如果玩家想要用 U 盘文件升级 PS4 的话，则必须进入安全模式下方可操作，虽然略显麻烦，但安全性方面则大大提高。



播放蓝光/DVD光盘

PS4 同样可以满足一般蓝光 / DVD 光盘播放的需求，在播放界面中具体操作如下。



十字键	选择菜单内容
○键	确定
L1键	跳至上一章节
L2键	快退
R1键	跳至下一章节
R2键	快进
△键	查看当前章节信息
×键	暂停/播放
□键	返回菜单
OPITONS键	开启快捷菜单，内容包括：返回顶部菜单、开关字幕、调节音频、开启控制面板、按键指南、设定。

PlayStation App 使用教程

iOS二维码下载地址

Android二维码下载地址

PlayStation App

软件版本：V1.50.1　软件大小：1.48M　适用系统：iOS、Android

PlayStation App（以下简称“PS App”）是索尼为配合新上市的PS4推出的一款手机应用，对应iOS和Android两大平台。玩家可以在美服/港服/台服免费下载到这款App，登陆上玩家个人的PSN账户后，玩家就可以查看奖杯、浏览PS商店、和好友聊天、甚至可以控制PS4，步入次世代的各位索饭们当然要人手必备了！不过由于这款App程序目前还没有登陆大陆服，玩家们只能前往美服/港服/台服下载，假如玩家们并没有这三个服的账户的话，要下载这款App的步骤还比较复杂，下面就为大家详细说明一下。

iOS版

注册港服有两种途径，一是通过iPhone或iPad的商店来注册，还可以使用itunes在电脑上注册，步骤大致和注册大陆服时是一样的，只是注册港服账户必须要有一张能在香港消费的信用卡才能注册成功，单单是这一条可能就会将大量大陆玩家拒之门外。那么是否就意味着我们无法正常使用PS App了呢？有没有什么办法能跳过信用卡的环节呢？下面就为大家介绍2种跳过信用卡环节验证的方法，让问题迎刃而解！当然首先还是要求玩家必须有一个大陆服的Apple账户的！

iCloud修改法



STEP 1

打开网址http://support.apple.com/kb/DL1455?viewlocale=zh_CN，下载iCloud控制面板3.1（Windows版）。要注意的是，这款软件只能在Windows 7或Windows 8系统上运行。



STEP 2

安装iCloud控制面板，并用大陆服的账号登陆。



STEP 3

点击右侧的“管理”选项，会出现名为iCloud储存空间的界面。

STEP 4

点击左下角的“查看账户”，会出现当前所用账户的基本信息。



STEP 5

在“国家或地区”选项旁点击“更改”，选择地区为“中国香港特别行政区”，然后再点击“更改”。



STEP 6

下一步就会跳转到“付款信息”，在3种信用卡类别的旁边，能看到一个“无”字。点击它就能跳过信用卡验证环节了！之后一步步点下去，完成修改地区的步骤。



STEP 7

修改成功之后，邮箱里会收到一封名为“帐号资讯修改”的确认信。

App Store账户修改法



STEP 1

打开 iPhone 或 iPad 的 App Store，点击下方的“精选项目”选项。将菜单下拉到最下方，选择“使用现有的 Apple ID”后登陆大陆服账户。



STEP 2

点击账户，会开启一个菜单，选择“查看账户”。

STEP 3

点击“国家或地区”的选项，然后“更改国家或地区”，选择地区为“Hong Kong/ 香港”。





STEP 4

“服务条款”的页面直接点右下角的“同意”。



STEP 5

账户设定到信用卡环节时，选择“无”。

STEP 6

修改成功之后，邮箱里会收到一封名为“帐号资讯修改”的确认信。

采用上述两种方法切换成港服账户之后，再次开启App Store，点击“搜索”，输入“PlayStation App”后搜索，就能找到这款应用了。

下载好应用后别忘了再按照上述两种方法将账号切换回大陆服，否则之前下载过的App很有可能无法再继续更新哦！PlayStation App只要下载到手机上后，无论使用者位于哪个服务器下都可正常使用，无须担心。



Android版

由于谷歌不像苹果那样有明显的账号区域划分，而是根据当前的网络、运营商等等来自动判断用户所处的区域，因此我们只要在手机端的Play商店，或者电脑端的网页版(https://play.google.com/store)中搜索Playstation App后即可以安装，前提是要先注册谷歌的Gmail账号。如果发现搜索不到的话，那么可以尝试以下给出的两种方法，而且两种方法都不要Root权限，适用于所有的Android用户。当然，由于Android系统的开放特性，我们也可以在其他第三方的应用商店中尝试搜索下载。

手机端VPN下载法

在电脑端或者手机端挂上VPN后，再进入Play商店一般就能搜索到一些因网络原因而被屏蔽的软件，如果使用电脑端的话最好在搜索完后再刷新一下画面。由于开启VPN的方式有多种多样，这里向大家介绍一种免费且傻瓜式的开启VPN方式。

STEP 1

在Play商店中搜索fqroute2这款软件，并下载安装至Android设备中。





STEP 2

运行fqroute2后，软件会自动翻墙，只要看到画面中显示“youtube/twitter应该能访问了吧？”的字样，便表示VPN已经成功开启。



STEP 3

成功开启VPN后，按Home键返回桌面，将Play商店的程序彻底关闭后再开启，然后搜索Playstation App即可。

电脑端APK下载法

如果使用 VPN 还是搜索不到的话，那证明 Google 判断你当前的设备并不适合这款软件，不过这并不代表你的设备真的与 Playstation App 无缘，如果出现这种情况请用此方法安装。

STEP 1

首先需要在电脑上安装 Chrome 浏览器，已安装的用户可无视此步骤。

STEP 2

安装 APK Downloader 扩展插件，访问网址：http://apps.evozi.com/apk-downloader/ 并向下拉一点便可以看到下载链接，点击即可下载。





STEP 3

下载完成后，点击 Chrome 浏览器右上方的选项按钮，然后点击工具 – 扩展程序，打开扩展程序管理页面，然后把下载好的 APK Downloader 扩展插件拖入页面中即可完成安装。

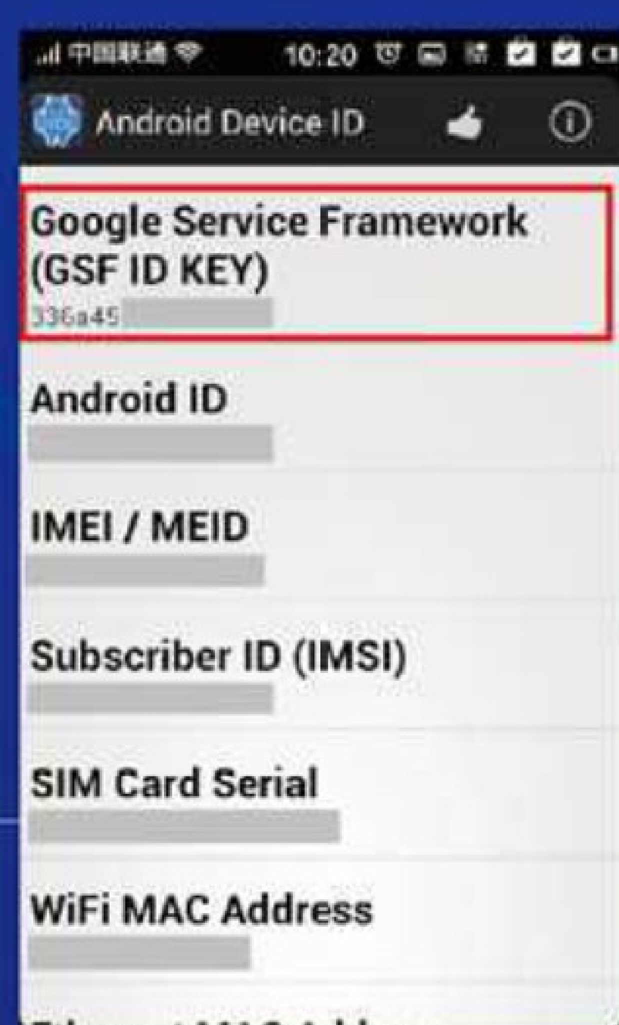


STEP 4

在 Play 商店或者网上搜索“Android Device ID”应用，并将其下载安装至手机当中。

STEP 5

打开 Android Device ID 后，把第一栏 GSF ID KEY 显示的一长串字符记下。





STEP 6

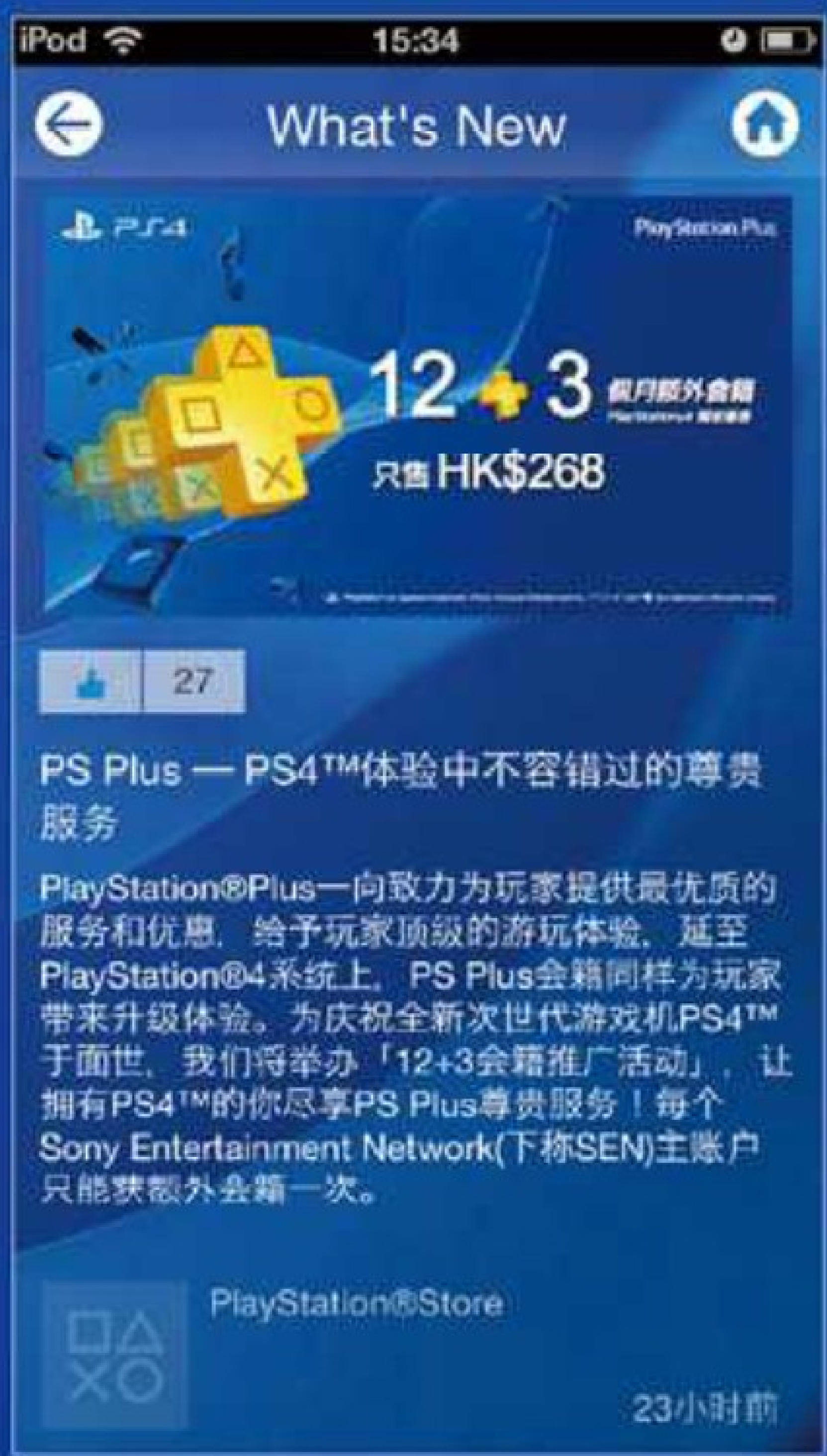
再次打开 Chorme 浏览器的扩展程序页面，找到刚刚安装好的 APK Downloader 插件，点击右下方的选项按钮，打开设置界面后，填入 Gmail 账号和密码，以及上一步记下来的 GSF ID KEY，并点击 Sign in 按钮。



STEP 7

访问 PlayStation App 的 Play 商店地址：https://play.google.com/store/apps/details?id=com.scee.psxandroid，此时在浏览器地址栏的右侧会出现一个绿色的小图标，点击它就能将 PlayStation App 的 APK 安装包下载至你的电脑中，之后再用电脑端的手机管理软件安装即可。

使用教程









What's New

相当于信息的综合发布版块，玩家能够查看近期的PS4相关新闻，并为新闻点赞，还能查看到自己的最新动态。

简介

初次登陆时，点击“简介”后会跳转到登陆界面，输入账户和密码后就可登陆。各个服的账户均可以登陆。登陆之后再点击“简介”就可查看此账户的资料，包括奖杯、最近的活动、自我介绍等等。

奖杯

查看玩家玩过的各个游戏的奖杯完成情况。点击游戏的图标后可查看本作的奖杯详情，包括奖杯图标、稀有程度、奖杯名及说明、获得奖杯的时间。再点击奖杯图标还能进一步查看详情。在奖杯界面的右上角还有“比较奖杯”的选项，玩家可以和好友、一起玩过游戏的其他人或是知道ID的任何玩家对比奖杯的完成情况。









设定

现阶段，“设定”一项中只提供了3种操作，分别是：1. 登出当前账户（点击就自动退出）；2. 查看产权信息；3. 显示当前软件版本。

朋友

“朋友”界面默认显示的是当前在线的好友列表，点击玩家列表上方的下拉菜单还可查看全部好友、黑名单、寻找PSN玩家等内容。点击单个玩家可查看他的奖杯情况（再点击“奖杯”一栏的话会自动跳转到你与玩家的奖杯对比页面）、最近活动、自我介绍，还可以给他发送信息。

进入向好友“发送信息”的界面后，你会发现界面和我们常用的聊天软件有几分相似。最上方显示的是当前参与聊天的玩家ID，点击他名字旁边的图标，就可以添加其他玩家到群聊模式下。最下方是信息输入框，左下角能看到一个曲别针图案的按钮，点击后会出现选项：拍摄照片、选择照片、录制语音信息。添加成功后左下角的曲别针图案会变成夹带图片与语音附件的样式，再点击“发送”即可。如要取消图片或语音的附件，则需再点击一次曲别针图案后选择“取消附件”即可。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE
DOWNLOAD



Store

点击后直接跳转到浏览器界面打开PS商店。



Topics

有4个选项：最新消息、游戏、PlayStation.Blog、PS4 LEARN MORE，可以轻松确认PlayStation.com、PS Blog、新作软件及更新情报等最新资讯。

最新资讯：快速查看官方发布的最新消息。

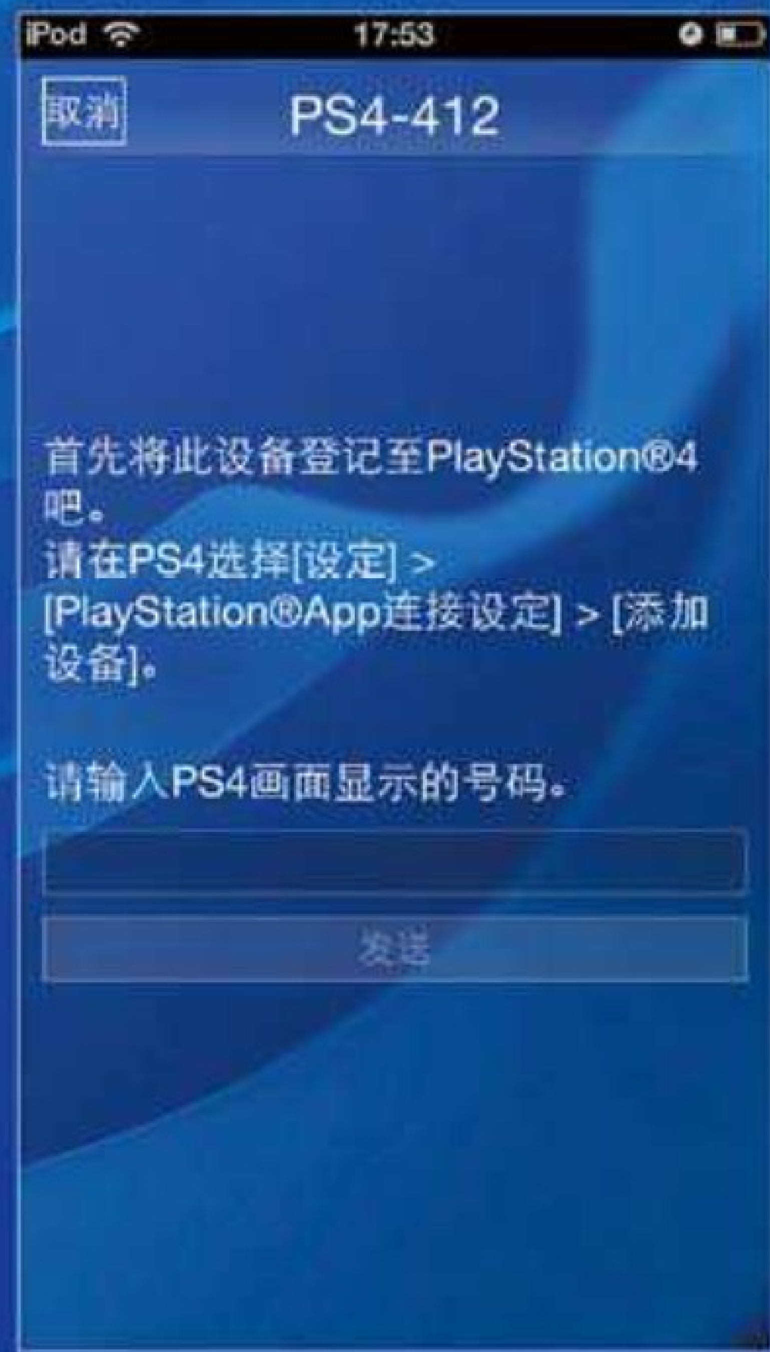
PSN(SM)：返回主菜单。

邀请：显示玩家所获得的游戏邀请。

游戏通知：显示所玩游戏的最新更新内容，比如补丁、DLC等等。

信息：如果从其他玩家那里收到消息的话，这里就会有显示。

与PS4连接



这是PS App的一项重要功能，使用它可以将手机作为第二屏来控制PS4，还可以当做外接键盘来使用，非常的方便。具体连接方法如下：

1. 确保PS4和PS App均已登陆PSN账号。

2. 将安装了PS App的手机（或平板）与PS4置于同一wifi环境下。

3. 点开“与PS4连接”的选项，界面上会看到当前位于同一wifi环境下的PS4主机。

4. 在PS4中选择“设定”→“PlayStation App连接设定”→“添加设备”，会给出一组8位数字。

5. 将这组数字填入PS App中，就能完成PS4与App的连接了。



连接成功后，可以在界面上看到4个选项，分别是：1. 切断（切断与PS4的连接）；2. 电源（令PS4进入待命模式）；3. 第二屏幕；4. 如何连接（教程）。

经小编们测试，“电源”这个选项建议玩家们不要使用，因为令PS4待命后再开启PS4，直接导致网络瘫痪，只能重启PS4才能修复！究竟因何才会导致这一情况目前尚不得而知，只能有待以后App版本更新来解决这一问题了。



点击“第二屏幕”后会切换到一个全黑的页面，上写有“现在未使用此画面”的文字。



在左上角能看到象征第2屏的图标和象征键盘的图标，首先点击第2屏的图标，进入一个灰色界面。当我们把手机当做手柄来使用时，上下左右滑动灰色区域就可以在各个标题菜单间切换，滑动后并按住的话，能快速切换菜单选项，如需确定则只需点击一下屏幕即可。在第2屏的操作界面下方，还能看到PS键、BACK键和OPITIONS键。BACK键的作用是返回上一层，其他两个按键的作用和手柄是相同的。



如果需要输入文字时，点击左上角的键盘的图标，就可使用手机键盘来快速输入了。使用App与玩家交流时会更加便捷快速。每台PS4最多可以绑定16台手机及平板，如需删除某一设备，可在“设定”→“PlayStation App连接设定”下按OPTIONS键后选择删除。需要特别注意的是，假如玩家更换过网络状态（比如之前PS4和手机之前位于wifi1环境下，后来更换至wifi2），很有可能会无法再让手机连上PS4。如果遇到这一情况，可以先将设备删除后再重新连接一次。

评价

随着智能手机及平板逐步深入人们的生活，与时俱进地开发App应用也是大势所趋。索尼虽然在这方面的起步要晚于微软，但在用户体验方面，基本还算是满足了玩家们的需求。比如喜闻乐见的查看奖杯项目、将手机当做第2屏来控制PS4、以及与好友们的联络系统，大大方便了玩家们的使用和操作。

但它的不足之处也是显而易见的，最为令人诟病的就是这款App

并没有为PS商店制作独立的界面，而是直接跳转到了浏览器页面去打开PS商店，而相信用浏览器进过PS商店的大陆玩家们都知道，这个页面基本永远出于“无限LOAD”的状态，丝毫谈不上有半点便捷，“通过App购买下载内容，并将其下载到家中的PS4中”这一功能基本也就等同于虚设了。

另外，官方说明中曾提到，将手机与PS4相连后，外出的时候就可以控制开启/关闭PS4电源，而在实际操作当中，只能使用App对PS4进行“待命”处理，无法选择开机，而且这一操作必须位于同一网络环境下，根本无法实现远程控制！加上程序本身还有一些使用体验上的问题，并且不能兼顾PS3和PSV应用，索尼若想将PS App真正打造成索饭们的生活必需品，仍需要付出更多的努力才行。

问答篇

QUESTIONS AND ANSWERS

PS4使用问题大百科

有问题？来这里寻找答案！

Q：港版PS4有几种版本？售价分别是多少？

A：普通版PS4售价3380港币，搭配PS Camera的同捆版售价3680港币，另外还有《真·三国无双with猛将传》同捆版和《杀戮地带暗影坠落》同捆版，售价3880港币。

Q：普通版PS4内包含哪些内容？

A：一台500GB的极致黑PS4、、一支DS4无线手柄、一条能用来给DS4手柄充电的Micro USB连接线、一副可用于语音聊天的单声道耳机、一条1.5米长的交流电源线以及一条2米长的HDMI连接线。

Q：PS4主机支持哪些类型的输出/输入选择？

A：HDMI输出、光纤数码输出、以太网络连接、两个USB 3.0端口以及供PS Camera使用的AUX端口。此外，PS4也提供内建的802.11 b/g/n wifi无线网络联机以及用来链接DS4手柄的蓝牙2.1。

Q：购买PS4主机需要外接变压器吗？

A：PS4主机设计时，已内建电源供应器，因此不需要外接俗称“变压器”的交流电转换器。无论任何版本的PS4均可以直插电源。

Q：玩家可以自行更换PS4的硬盘吗？

A：可以，更换硬盘的教程可参照前文。

Q：PS4主机搭载的硬盘规格是什么？

A：PS4主机内建一块5400 RPM SATA II硬盘。用户可以更换新的硬盘，但其厚度不得超过9.5mm，而且容量须大于160GB。

Q：PS4支持外接硬盘吗？

A：不能。

Q：主机发售时将提供哪些颜色作选择？

A：首发的PS4只有一种颜色“极致黑”可以选择。

Q：PS4主机的硬件与PS3主机相较之下有哪些优势？

A:PS4主机的运算能力大约是PS3主机的十倍。主机内建优化处理过的8GB高速GDDR5内存、8核心的X86中央处理器以及强大的图形处理器。总而言之，与PS3主机相比之下，PS4主机允许游戏开发者建构更大、更细致的世界。此外，透过PS4主机的次世代硬件，游戏中将出现更逼真的光影效果、更复杂的物理运算和粒子特效、更多样化且逼真的角色动画、更犀利的环境以及对象材质、进一步提升过的画面分辨率（高达1080P）、更高的每秒显示张数（高达每秒60张）以及规模更庞大的多人游玩战役。

Q：可以说明PS4主机的图形处理器（GPU）的特色吗？

A：PS4主机的图形处理器（GPU）内建18个运算单元（Compute Unit）组成的数组，可以集体产生每秒1.84万亿次浮点运算的处理效能，并且自由运用在图像、仿真或是两者混和运算上。此外，PS4还内建8GB的系统内存，可简化游戏开发流程，并提升内容的丰富性。内存使用高速的GDDR5，因此主机具备每秒176GB的内存带宽，提供更佳的图像表现。



Q：PS4于何时开始进行研发？

A索尼于2008年展开PS4的概念讨论。

Q：谁主导了PS4的开发计划？

A：PS4主机是由SCEI的工程部门主导，参考SCE WWS研发团队和索尼计算机娱乐企业下的设计中心等单位所提供的意见回馈共同合作完成。PS4主机的首席硬件架构设计师则由资深游戏设计师Mark Cerny担纲。

Q：PS4支持哪几种分辨率？

A：PS4支持480P、720P、1080i以及1080p等影像输出规格。

Q：PS4支持4K超高分辨率的影像或游玩内容吗？

A：支持4K超高分辨率输出的静止画面和影片内容的机能仍在评估阶段，目前无法提供相关信息。PS4

主机现阶段没有支持 4K 分辨率输出的游戏。

Q：PS4 主机支持 AV 输出格式吗？

A：不支持。PS4 取消了 AV 端口，玩家只能使用 HDMI 线输出影像和声音，或是通过光纤数码输出 5.1 或 7.1 声道。

Q：更换电视的时候，我需要像使用 PS3 一样，重设我的画面设定吗？

A：PS4 会自动识别玩家电视的型号并重设画面，无需玩家亲自动手。

Q：PS4 支持 3D 游戏吗？

A：从技术层面上来说，PS4 系统能够直接支持 3D 游戏显示。不过，现阶段发售的游戏并没有 3D 功能。

Q：PS4 主机的新蓝光技术有那些优点？

A：PS4 主机的蓝光光盘读取器的作业速度较 PS3 主机快，并且可以读取不同容量的蓝光光盘。

Q：使用 PS4 游玩实体版游戏时，我需要将数据安装在硬盘里吗？

A：是的。所有的 PS4 蓝光光盘游戏都必须进行安装，以提供最流畅的游玩体验。但是玩家不用等待所有的数据暂存完毕即可开始游玩。

Q：假如我的朋友借给了一张光盘版游戏，在试玩后我决定购买该游戏的数字版，那我是否可以跳过下载程序，直接沿用光盘版游戏安装的档案？

A：不行，这种情况下玩家必须将光盘版的安装内容全部删掉，再重新完整下载下载版方可游玩。

Q：我可以使用 PS4 主机观赏蓝光 DVD 或普通 DVD 吗？

A：可以。但必须下载并安装 PS4 主机发售首日的 1.50 版系统软件更新才能实现播放蓝光 DVD 或普通 DVD 的功能。



Q：我可以使用 PS4 播放 CD 吗？

A：不可以。PS4 不支持音乐 CD 播放。

Q：PS4 运转时会发出很大的噪音吗？

A：PS4 主机的冷却系统已针对客厅的使用经验进行优化设计，因此会比 PS3 要安静许多。此外，PS4 系统内建无段变速风扇系统，使其能够流畅地调整风扇速度。

Q；PS4 主机有没有“待命”模式？

A：有。PS4 的待命模式会关闭系统的主要功能来降低电源消耗。但是在待命模式下，玩家仍然可以使用 USB 线为 DS4 手柄充电以及下载系统更新。此外，只有 PS+ 会员才能在 PS4 主机处于待命模式时，让系统自动下载游戏更新。

Q：首发版本的 PS4 需要更新系统软件吗？

A：首发 PS4 需要更新系统软件来添加各种新机能。将 PS4 连接到网络后，系统将自动在底层下载最新版本更新。进行底层下载程序时，你仍可以游玩各种光盘版游戏。



Q：我可以使用 U 盘来安装系统软件更新吗？

A：可以，首先玩家需要把更新文件下载到 U 盘中，接着通过 U 盘将内容移转至 PS4。如要使用 USB 更新，你必须在关机状态下按住主机的主电源键数秒启动安全模式，之后才能安装最新系统软件。

Q：现阶段有哪些已公开的 PS4 软件机能无法使用？

A：以下是 PS4 已公开但尚未提供的机能：

透过网络分享控制器的机能协助好友

暂停 / 恢复模式

无线立体耳机支持

Q：PS4 主机的 PSN 好友数量上限是多少？

A：PS4 的好友数量上限是 PS3 的 20 倍，也就是说最多可添加 2000 名好友。但由于 PS3 仅支持 100 名好友，如果玩家在 PS4 主机上的好友已超过 100 名，那么当玩家使用 PS3 时，系统会自动过滤好友名单，只显示上限的 100 名。

Q：在 PS4 中，我可以更改我的线上 PSN ID 吗？

A：不能，但 PS4 主机除了可以将 PSN ID 显示给朋友之外，还可以自定义要显示给好友的 ID 名称，也算是一种变相的改名功能。

Q：PS4 会支持副帐户吗？其机能是什么？

A：会。副账户的机能跟在 PS3 上一模一样。

Q：PS4 会提供家长监控的选项，限制儿童用户对不适合其年龄之内容的存取吗？

A：会。PS4 的家长监控功能可以用来限制启动设有年龄限制的应用程序、游戏以及网络浏览器。此外，副账户的使用者也被限制使用聊天和讯息功能、发布或检视使用者产生（user-generated）之媒体内容以及每月可在 PS Store 使用的金额上限。最后，副账户的使用者无法将其帐户与社群网络服务链接，或是使用其真实姓名或个人照片。

Q：PS4 主机的系统跟 PS3 的“XMB”一样有特殊的名字吗？

A：PS4 主机的系统叫做“PlayStation 动态选单”。研发 PS4 系统时，设计概念源于以下几个关键词：简单、直接、社群、整合以及个人化。

Q：PS4 会像现在 PS3 一样支持个人化的动态主题吗？

A：不会，PS4 主机不会支持现存于 PS3 主机的动态主题。

Q：当我在游玩游戏或观赏影片时，我可以过滤系统通知和好友通知以免受到打扰吗？

A：相较于 PS3，PS4 用户对于通知讯息的显示将有更多主导权，其中包括讯息、好友邀请、奖杯、下载状态等等。

Q：我可以在PS4主机上游玩我的PS3游戏吗？
A：很遗憾，PS4主机不支持向下兼容PS3、PS2或是PSone游戏。

Q：PS4的使用者可以与PS3的使用者一同进行跨平台多人联机吗？
A：这个功能在技术上是可行的。开发商可以选择是否让他们的游戏支持此功能。

Q：PS4支持二手游戏吗？
A：是的，一如现在的PS3主机，PS4主机不会限制玩家游玩二手的实体版游戏。当玩家买了一张PS4的游戏光盘，他们就拥有使用该游戏片的权利，因此他们可以将游戏转卖给他人、借给朋友，或长久地保有它。在PS4主机使用二手游戏时，使用者不须要经过任何启用步骤，也不用额外付费。

Q：PS4主机是否需要一直保持网络联机才能游玩游戏？
A：PS4主机不须要保持联机就能游玩游戏，所以使用者随时都能脱机游玩单机游戏。不过如果该游戏支持在线多人模式，那么就需要网络联机和PS+会员才能上线游玩。

Q：在PS4上查看奖杯是否必须网络联机？
A：是的，不联网不会影响到玩家取得奖杯，但要查看已获得的奖杯，就必须联网才行。

Q：PS4游戏是否有锁区机制？
A：基本上，无论是下载版或实体版游戏都没有锁区的限制，但是仍建议各位玩家购买自己所在区域的游戏，以确保最佳的游玩体验和顾客服务。在某些情况下，可能有游戏发行商因为特定的考虑而决定锁区。

Q：PS4主机是否能够自动下载系统软件更新？
A：是的，所有PS4都能自动下载更新。

Q：PS4主机是否能够自动下载游戏更新？
A：可以，所有的PS4使用者都能自动下载与安装游戏更新。此外，PS+会员更能在主机待命状态下享受此服务。

Q：使用者能否自行设定下载和安装的时间？
A：不行。

Q：玩家可以在主机下载和安装游戏更新时，继续游玩游戏吗？
A：PS4自动下载和安装游戏更新并不会对玩家游戏造成任何影响。不过部分游戏可能会需要玩家安装完所有更新数据后才能使用网络机能。而安装任何游戏更新时，都必须关闭游戏。

Q：PS4主机是否必须维持开机状态才能自动下载游戏更新？
A：PS+会员可以在PS4处于待命模式的状态下继续使用该功能。

Q：我可以在任意一台PS4主机上存取我的数字版游戏吗？
A：可以。你可以在连接网络的PS4主机登入你的PSN账户，并存取你的PS4数字内容、好友名单和奖杯。不过除了你设为"常用"的PS4主机，你只能同时使用另外一台PS4主机登入你的帐户。

Q：如果我不玩了，那些内容会怎么样？
A：玩家一旦注销，那些内容就无法使用。

Q：设定常用PS4是什么意思？这样做有什么意义？
A：设定常用PS4实际上就等于PS3与PSV的硬件认证，只是PS4现在只支持1台主机的认证。而PS4的认证并不像PS3那样为了认证而认证，设定常用PS4不仅能保证本账号所有的下载内容能在本机上正常运行，而且能为本机其他账号带来跨账户游玩的福利，同时PS+会员也能通过此方式分享给其他账户。

Q：PS4最多可以创建多少个用户账户？
A：PS4最多可以创建16个用户账户，并可以同时最多登入4个账户。

Q：PS4的网络浏览器功能如何？
A：对比PS3的网络浏览器，基于名为"Webkit"技术开发的PS4浏览器在响应速度以及兼容性上都有大幅度的提升，而且快捷键的设计也十分科学，一定程度上能比肩直接用电脑浏览。但是，PS4的浏览器无法浏览在线视频，比如登陆优酷、土豆等国内视频网站时，会因缺少Flash插件而无法播放，而且这些FLASH插件也不支持直接安装在PS4上。

Q：DS4手柄的电池续航力如何？
A：官方称DS4手柄的电池续航力与DS3手柄差不多，但经小编亲身测试，续航时间仅为6至8小时左右。

Q：DS4手柄的充电时间需要多长？
A：不论是连接到PS4主机，或使用充电座，要充饱DS4手柄，大约需要两小时。

Q：是否能在没有游玩PS4时，使用PS4主机为DS4手柄充电？
A：可以，PS4主机处于待机模式时，也能替DS4手柄充电。

Q：PS4主机可以同时和多少个DS4手柄联机？
A：PS4主机支持最多4支DS4手柄同时联机。

Q：我要如何同步DS4手柄和PS4主机？
A：使用USB线将手柄与主机相连即可达成同步。

Q：除了支持PS Camera，PS4主机背面的AUX端口还能连接其他设备吗？
A：不能，此端口专供PS Camera使用。

Q：DS4手柄上的触控板有什么功能？
A：触控板支持拖放、滑碰和多点触碰输入，同时也能按下。开发商能够选择如何应用这些功能，以《杀戮地带 暗影坠落》为例，玩家即可在单人模式中用触碰板对OWL无人机下达不同的指令。

Q：DUALSHOCK 4无线控制器上的LIGHT BAR显示灯有什么作用？
A：对开发商来说，显示灯是DS4手柄的多功能配件。比如在《杀戮地带 暗影坠落》中，显示灯在角色体力下降时颜色会改变，帮助玩家掌握状态信息。在其他游戏中，显示灯的颜色则能反映游戏中的各种不同状况。另外，如果连接了PS Camera，游戏就能侦测并追踪DS4手柄的位置。DS4手柄的显示灯有无限的可能性，全看游戏开发者的想象力如何发挥。

Q：玩家可以自行开启或关闭显示灯吗？
A：不行。显示灯也是判别DS4手柄是否开启的指标。每款游戏的显示灯颜色和亮度由游戏开发商决定，但是显示灯无法完全关闭。

Q：DS4手柄的3.5mm耳机孔是否支持其他耳机？
A：与PSV主机的耳机完全兼容。部份第三方的耳机或许也支持PS4基本的声音和聊天功能，但要亲测后才知道。

Q：可以使用DS4手柄的3.5mm耳机孔输出所有游戏音效吗？
A：可以，你可以将耳机输出选项设定在"聊天音频"（Chat Audio）或"所有声音"（All Audio）。

Q：PS3和PS4的用户可以一起用语音或视讯聊天吗？
A：PS3和PS4的用户可以透过文字讯息交流，但不能使用语音或视频聊天。

Q：PS4的跨游戏派对聊天最多支持几位玩家？
A：PS4主机支持最多8位用户进行跨游戏语音聊天，PSV的用户也可以加入派对。派对聊天机能将横跨PS4和PSV平台。

Q：PS4的使用者可以彼此发送语音消息吗？
A：可以，PS4的使用者可以录制最多长达15秒的语音消息，并将讯息传送给好友。

Q：DS4手柄搭载的喇叭对游戏会有什么影响？
A：DS4手柄搭载的喇叭让游戏开发者得以提供玩家更身历其境的体验。以《杀戮地带 暗影坠落》为例，在单人战役模式中收集到的语音日志便会透过DS4手柄搭载的喇叭播放。我们预期游戏开发者会想出更多应用此特色的有趣方式。

Q：DS4手柄内建的动态传感器是否为DS3手柄的升级版？
A：是的，DS4手柄的升级版六轴动态传感器在其所支持的游戏中，比DS3手柄更加敏感。例如PS4版本的《花》就提供更敏感的体感操作，让玩家能够更轻松地引导花瓣。DS4手柄的六轴动态传感器甚至敏锐到可以输入文字。在这个可选模式下，PS4用户能够利用DS4手柄"点选"不同字母组成单字。

Q：听说 DS4 手柄更有震撼力。那是什么意思？又有什么好处？
A：DS4 手柄的多个震动驱动器让 PS4 游戏有更佳的表现力和渲染力。

Q：听说 DS4 手柄比起其他控制器"延迟"更少。那是什么意思？
A：所有的无线装置都有一定的延迟，比如按下按钮到实际在屏幕看到动作之间会有微小的时间差。得益于新的技术和硬件优化，DS4 手柄的无线连接质量与 PS3 主机的手柄相较下，体感延迟将更加轻微。

Q：可以将 DS4 手柄连接到个人计算机吗？
A：是的，你可以透过 USB 将 DS4 手柄连接到你的计算机，而且也能支持基本的功能。至于 DS4 手柄是否能和 PC 游戏完全兼容，目前还没有可分享的细节。

Q：PS4 主机首发时会推出哪些配件？
除了 DS4 手柄和 PS Camera 之外，随主机推出的配件还有 PS4 直立架（198 港币），以及手柄充电座（248 港币），可以同时为两支控制器充电。

Q：PS3 的接口设备如格斗游戏杆和方向盘等可以用在 PS4 主机吗？
A：一般而言不行。不过某些特定游戏如果需要这些接口设备才能游玩，那么玩家就能使用。能否使用的决定权在游戏开发商，因此实际的兼容状况会随游戏而异。

Q：PS3 的蓝牙键盘能否适用于 PS4？
A：一般而言，PS4 主机支持蓝牙键盘，不过特殊功能按钮则无法使用。这些按钮包括：△、□、SELECT、START、L3、L2、L1、R1、R2、R3、×、○和 PS 按钮。

Q：我可以在 PS4 主机使用 DS3 手柄吗？
A：不可以，PS4 主机不支持 DS3 手柄。

Q：我能在 PS4 使用 PS3 的 BD 遥控器吗？
A：不能，PS4 主机不支持 PS3 主机的 BD 遥控器。

Q：PS4 支持 PS Move 动态控制器吗？
A：是的。开发商可以决定是否让 PS4 的游戏支持 PS Move 动态控制器。

Q：PS Camera 有什么功能？
A：PS Camera 是为 PS4 新开发的摄影机，配有两个高感度镜头，可以辨识空间的深度。使用者也能藉由脸部辨识登入 PS4，而且能用自己的肢体动作或声音更直觉地享受游戏。此外，PS Camera 可以感测 DS4 手柄的显示灯，判断在相同房间的多名玩家的位置。PS Camera 同时支持 PS Move 动态控制器，并能更准确地反映玩家在游戏中的动作。

Q：为什么 PS Camera 配有两个镜头？
A：两个一组的实体镜头可以有效捕捉 3D 空间影像，这种技术让 PS Camera 能够分辨出玩家和背景，辨认出玩家的位置是靠前还是靠后，拓展游玩的可能性。游戏开发商可以选择是否应用以及如何在游戏中应用这些功能。

Q：PS Camera 有内建麦克风吗？
A：是的，PS Camera 内建 4 个麦克风，可以准确捕捉到语音聊天和声控命令。

Q：PS4 主机支持声控操作吗？
A：是的，你可以购买 PS Camera 或使用随 PS4 主机附赠的单声道耳机组进行声控操作。启用声控模式后，你就能透过声控执行 PS4 的主要功能，像是启动游戏或者画面截图。香港推出的主机支持六种语言：英语（美国和英国）、西班牙语（欧洲）、意大利语、法语（欧洲）、德语、日语，并会透过更新支持更多语言。

Q：哪些游戏支持 PS Camera？
A：《游戏空间》是预安装于所有 PS4 主机上的一项互动体验，它能合并使用 PS Camera 和 DS4 手柄进行各种不同的活动体验。PS Camera 还有其他用途，例如让玩家为自己上传至 UStream 的实况游玩内容配上旁白，或使用声控安装游戏或启动其他功能，例如在游戏中截图。

Q：PS Camera 支持扩增实境（AR）技术吗？
A：是的，PS Camera 支持扩增实境技术。例如《游戏空间》的 AR Bots 和 Play With Asobi 都使用了扩增实境技术，玩家可以在其中和屏幕上出现的机器人角色互动。此外还有 AR Hockey 这款空中曲棍球游戏，在游戏中玩家只要往各个方向移动和转动 DS4 手柄，就可以自行改变球场形状。

Q：要体验《游戏空间》是否需要 PS Camera？
A：没有 PS Camera 的使用者仅能畅享 DS4 手柄有限的教学内容。欲使用《游戏空间》的其他内容，则需要 PS Camera。在 DUALSHOCK4 的教学内容方面，如果使用者拥有 PS Camera，在使用扩增实境游玩时，就能把教学内容的图片展示在屏幕上。

Q：遥控游玩是什么？
A：遥控游玩让用户可以利用 wifi 网络将在 PS4 游玩的游戏过程串流至 PSV 主机，进而让出电视做为其他用途。索尼预期大部分 PS4 游戏均支持遥控游玩，不过需要接口设备如 PS Camera 的游戏除外。

Q：遥控游玩在何种情况下运作最佳？
A：当 PSV 主机和其联机的 PS4 主机位在同一个 wifi 网络范围时，遥控游玩的运作效果最佳。

Q：遥控游玩能在使用者的家庭网络之外使用吗？
A：最好是在 PS4 联机的 wifi 网络中使用遥控游玩。遥控游玩不一定能在广域网之中使用。要在广域网中使用遥控游玩，需要强健而稳定的 wifi 联机和宽带网络联机，且 PSV 联机的局域网络必须设定成允许 PSV 存取 PS4。

Q；使用 PS4 和 PSV 的遥控游玩比起 PS3 和 PSV 主机间使用的现行机能有何改进之处？
A：PS4 和 PSV 主机使用的遥控游玩利用了 Gaikai 公司专利的游戏串流技术。为了降低开发者的负担，PS4 主机在系统层级上支持这项技术。所有使用遥控游玩进行的活动，例如购买附加内容、获得奖杯，和保存游戏进度等，都在 PS4 主机上进行。

Q：要使用遥控游玩，PS4 主机是否须为开启状态？
A：是的。但是当 PS4 主机在待命模式时，只要事先在 PS4 的电源设定选单中启用相关功能，便可使用 PSV 主机自远程启动 PS4 主机。

Q：我可以透过 3G 网络使用遥控游玩吗？
A：不行。

Q：跨平台游玩（Cross-Play）功能将如何在 PS4 和 PSV 间运作？
A：跟使用 PS3 主机游玩时一样，支持跨平台游玩机能的游戏将让 PS4 和 PSV 使用者透过在线多人游玩一同游玩同一个游戏（要进行在线多人游玩，需要加入 PS+）。

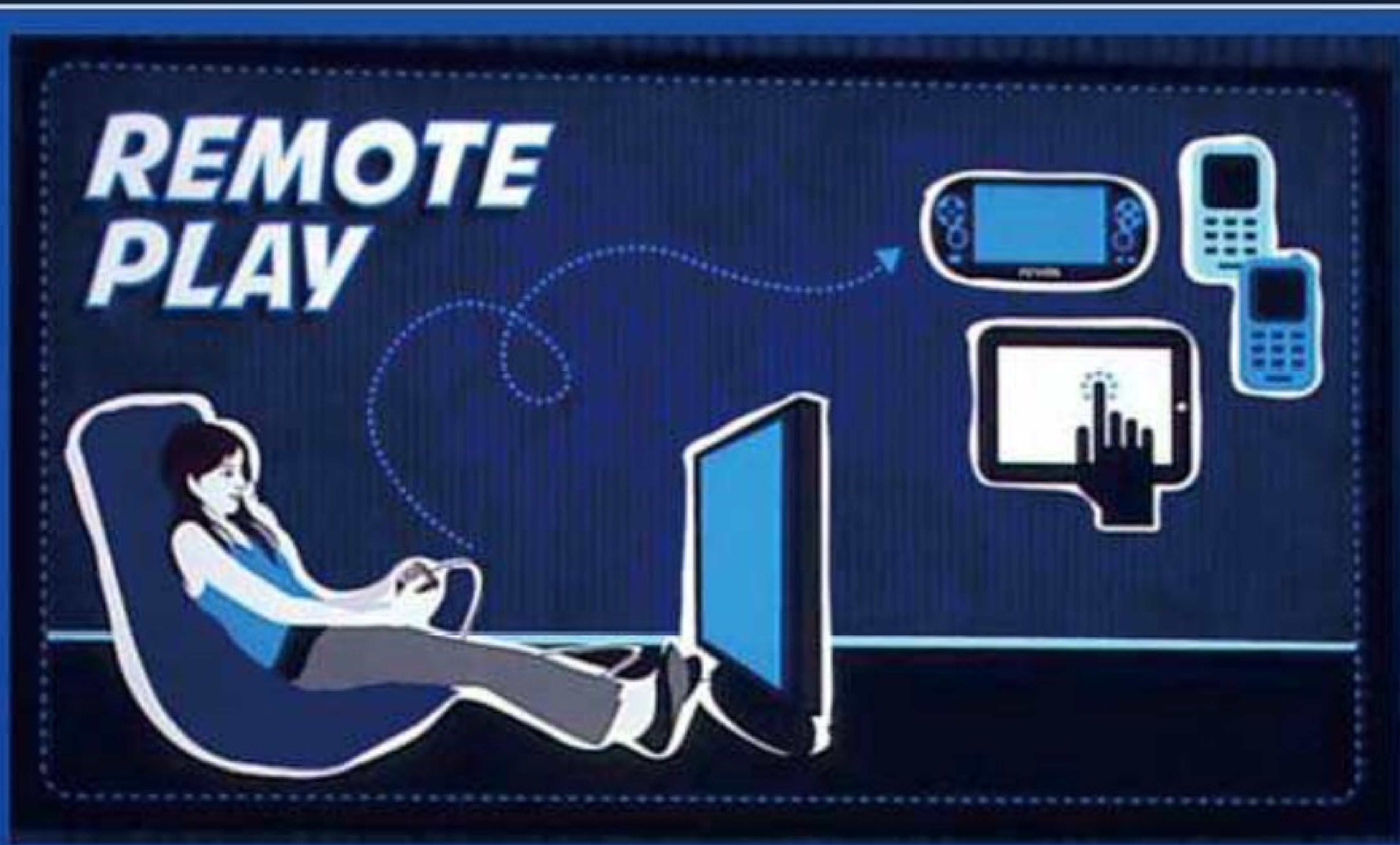
Q：PSV 和 PS4 使用者之间还有其他跨平台的功能吗？
A：透过派对应用程序，玩家可在 PS4 和 PSV 主机之间进行语音聊天或文字聊天，即使在游玩中也可以。此外，使用者也可浏览并比较彼此获得的奖杯。PSV 和 PS4 主机间也可互相收发讯息。

Q：要使用 PS4 主机的在线多人游玩机能，是否需要 PS+？
A：是的，要进行 PS4 的在线多人游玩，需要 PS+ 会籍。PS4 具有大幅改良过的在线功能，将能带给玩家创新的在线游玩新体验。

Q：没有 PS+ 会籍，可以在线游玩吗？
A：一般来说，不行。大多数 PS4 主机上的在线游玩游戏都需要 PS+ 会籍，但也有一些基本游玩免费的多人游玩游戏，不需 PS+ 会籍就可游玩。

Q：如果我不是 PS+ 的会员，但我登入一台由 PS+ 会员拥有的 PS4 主机，我能进行在线多人游玩吗？
A：可以。即使没有 PS+ 会籍，只要登入一台由 PS+ 会员设为"常用"的 PS4 主机，仍可使用在线多人游玩模式。这表示，如果家中有一位成员是 PS+ 会员，家中每个人都能使用在线多人游玩功能。此外，在同一台 PS4 主机上，任一名使用者购买的游戏或下载内容都可供在该主机上游玩的其他用户使用（除非该内容已过期）。

Q：在一台由 PS+ 会员设为"常用"的 PS4 主机上，有多少名使用者可以游玩在线多人游玩模式？
A：所有用户都能游玩在线多人游玩模式。只要 PS4 主机由 PS+ 会员设为"常用"，单一主机最多可让 4 名使用者同时登入并进行多人游玩。



Q：在PS4主机上使用PS+有哪些好处？如果我没有购买PS+的会籍，我会错过什么？

A：PS+是PlayStation家用主机和携带型主机的付费会籍，会员可无限制游玩定期更新的精选游戏，并享有折扣优惠、测试版游戏独家试玩机会、游戏数据的云端保存空间，以及更多服务。

Q：我在PS3或PSV上购买的PS+会员会籍也适用于PS4吗？

A：是的，PS+会员资格是各主机间通用的。

Q：PS+会员在PS3、PSV和PS4上享受的服务有何不同？

A：具体请参照下表

Q：我可以在PS4主机上封锁或解除其他使用者吗？

A：可以，你可以在PS4上对其他使用者进行加入黑名单或自其中删除的操作。

Q：PlayAsYouDownload是什么？所有PS4游戏都会支持这项功能吗？

A：PlayAsYouDownload是PS4主机的新功能，让用户从PS Store下载游戏时可以提前开始游玩。用户下载支持此功能的游戏的部份数据后，就能开始游玩游戏，在游玩时，剩余的游戏内容会在底层下载。所有的游戏都与此功能兼容，但主机在香港首发时有些游戏可能不支持此功能。

Q：使用PlayAsYouDownload的情况下，要下载多少游戏数据才能开始游玩？

A：开始游玩游戏所需要先下载的游戏数据量视游戏而异，下载该游戏数据量所需的时间也不同。使用者可以在下载进度量表上的指标看到何时可以开始游玩的指示。有些游戏，例如《杀戮地带 暗影坠落》会让你选择要先下载哪个模式，如先下载单人战役模式或多人游玩模式。

Q：我可以使用我在其他PS4主机上购买的内容吗？

A：可以，你最多可以同时在两台PS4主机上使用你购买的内容。

Q：我的PS4主机是否能给超过一人使用？

只要将你家的PS4主机设定为你的"常用"主机，你购买的内容就能让你的家人使用，不须登入你的账户。

Q：可以同时让两个人在两台不同的PS4主机上享用我的帐户购买的内容吗？

A：可以。

系统服务			
	PS3	PSV	PS4
多人联机	PSN免费	PSN免费	仅限PS+会员
自动下载游戏更新	仅限PS+会员	仅限PS+会员	PSN免费
云端保存存档	仅限PS+会员	仅限PS+会员	仅限PS+会员
自动同步奖杯	仅限PS+会员	仅限PS+会员	PSN免费
自动下载系统更新	4.50版本后均可	有待版本更新后实现	PSN免费

游戏服务			
	PS3	PSV	PS4
即时游戏集*	仅限PS+会员	仅限PS+会员	仅限PS+会员
独家优惠	仅限PS+会员	仅限PS+会员	仅限PS+会员
折扣优惠	仅限PS+会员	仅限PS+会员	仅限PS+会员
游戏试玩	仅限PS+会员	不适用	仅限PS+会员（但目前暂无此服务）

（即时游戏集是指不需额外付费，就有定期更新的精选游戏独家供PS+会员游玩。港版PS4发售时，即时游戏集中的PS4游戏将包括《RESOGUN》和《Contrast》。）

Q：我可以在PS4主机上播放MP3吗？

A：不行。但以后通过版本升级有可能能实现。

Q：DS4手柄上的SHARE键是做什么的？

A：DS4手柄特有的SHARE键让玩家能保存、发布和分享录制的游戏影像，拍摄游戏截图，并能实时实况串流播送游戏影像。

Q：使用SHARE按钮需要加入PS+吗？

A：不用。你不需要PS+会籍就能分享游戏影像、截图，进行游玩实况播送。

Q：PS4主机会录制全部的游玩过程吗？

A：是的，PS4主机会持续在底层录下游戏影像，最长将会录制在你按下SHARE按钮前15分钟的影片。

Q：我一定要录下游戏影像吗？

A：你不能选择是否要录下游玩过程。但只要你不按下DS4手柄上的SHARE按钮，就不会输出录下的游戏影像，也不会占去硬盘空间。

Q：玩家可以录制、发布或实况播送"任何"游戏影像吗？

A：不行。玩家可能无法录下游戏中特定部份的内容。开发者可以选择要限制的部份，限制的内容依游戏而定。在这些情况下，游玩受到限制的部份时，玩家会暂时无法录像。

Q：我可以在PS4主机上录制多长的影片？

A：PS4主机会自动录制你最近的游玩过程，最长可达15分钟。游戏影片实况播送则没有时间限制。

Q：PS4使用者可以进行多长时间的游玩实况播送？

A：索尼对实况播送没有时间限制，但有些服务可能有时间限制。

Q：我可以在PS4主机上保存我的游戏影像吗？

A：可以。只要PS4主机的硬盘里有足够的可用容量，你就可以把录制的游戏影像保存在硬盘里。

Q：用户可以在PS4主机上编辑录制的游戏影像吗？

A：目前玩家可以指定影片的起始与结束点，让玩家将影片修剪成喜欢的样子。

Q：我可以为我分享的录制影像加上旁白吗？

A：不能为分享的影像加上旁白，但玩家可以在实况播送时实时评论。

Q：玩家可以将PS4主机录制的游戏影像复制到其他装置，如个人电脑上吗？

A：PS4用户不能直接将PS4录制的游戏影像复制到其他装置上，不过可以用DS4手柄的SHARE键将视频发布出去。未来的系统软件更新后将能支持此功能。

Q：我可以在Ustream上保存我的实况播送视频吗？

A：目前实况播送影片不能保存在Ustream上。

Q：PS4主机支持外接的HDMI接口的游戏录制装置吗？

A：在即将来临的系统软件更新后，PS4主机将可使用外接的HDMI接口的游戏录制设备。

Q：我听说PS4有严重的质量问题？假如真遇到机器发生故障我该怎么办？

A：现阶段PS4的故障问题主要是集中在"死亡蓝光"上，即开机后机身上的LED灯持续闪烁，屏幕无法显示任何画面。索尼不久就发布报告称出现"死亡蓝光"的概率大约只有1%，只是对于玩家们来说一旦摊上这1%，就彻底悲剧了。目前关于"死亡蓝光"的成因索尼还在调查中，假如玩家真遇到了这一问题，可以先尝试一下以下几种修复手段：

1. 更换一台电视或显示器看看。

2. 检查电视和PS4的HDMI端口、以及HDMI线是否有损伤（保险起见请大家使用原装索尼HDMI线）。

3. 长按电源7秒直至PS4完全关机，取下电源线，检查插头等处是否有损伤。

4. 长按电源7秒直至PS4完全关机，取下镜面黑的面板部分，重新插拔一次硬盘。

假如尝试了上述全部方法仍不能令PS4正常启动的话，那就基本只剩返厂这一条路可走了。考虑到维修或换机的难易度，建议玩家们还是选购港版机比较稳妥。

文 稀饭&清国清城 美编 NINA

PS4大事记

2013年对于PS系玩家来说是一个无比重要的年份，在与PS3渡过了足足7年的本世代岁月后，PS4终于在这一年诞生。从它被公布到其真正来到玩家手中，期间只经过了10个月的时间，次世代来临得如此凶猛而迅速，却又如此地神奇而美妙。在你真正地开始享受这本为PS4专门而设的专辑前，让我们来为你呈现一下在这短短的时间里，PS4这台新世代主机所经历的大小事件，和其中所蕴含的光辉生命轨迹。



PS4大事一览

2013年2月20日：PS4正式公布





▲在发布会上Andrew House和Mark Cerny通力合作，前者负责介绍PS4的概念，后者则负责讲解技术原理。

2013年才刚刚进入2月，索尼便对各大媒体发送了电子邀请函，宣布将会在本月20日于纽约举行“PlayStation Meeting 2013”发布会。虽然索尼对于会议内容讳莫如深，不过聪明的玩家和敏感的业内媒体恐怕对此都已经心中有数了。果然，在20日晚上18点，随着发布会准时开始，万众期待的次世代主机PlayStation 4正式登场。

不过，虽然PS4已经正式公布，在发布会上观众们能够看到的只有PS4的手柄，主机却尚未露出神秘的真面目。在发布会上索尼已经公布了PS4的配置，总体水平接近于高端PC，比较吸引眼球的就是PS4采用了特殊的GDDR5 8GB内存，这一内存能够按照开发者的意愿进行流动性的分配，除了用于运行游戏的系统数据，还可以用于支持显卡作出更好的画面表现。从公布的一开始，PS4就展现出了其高性能主机的定位，但因为当时尚未公布售价，舆论纷纷对索尼使用这款高性能的内存表示担忧，并预测PS4的售价会相对偏高，从而走上前辈PS3的老路子。



除了公布PS4手柄以外，索尼在发布会上也公开了PlayStation Camera这个体感设备，其概念与X360上的Kinect类似，拥有无需Move手柄进行的体感操作功能、能够用于定位声响和语音操作的麦克风和通过PS4手柄的LED辨认其所在的功能，可以被视为是一个融合了Move与Kinect特点的新设备。

最后，索尼公布了新掌机PSV和PS4联动的计划，玩家可以通过连接PSV和PS4，来实现用PSV操纵这台新世代主机的功能，同时PSV也可以充当PS4的第二屏，达到拓展游戏体验的目标。

2013年3月22日：《杀戮地带 暗影坠落》单机部分完工

在PS4的发布会上，《杀戮地带 暗影坠落》正式公布，作为PS系平台的第一方大作，这款作品在主机公布时立刻登场保驾护航自然是在情理之中。在发布会上，本作展示了一段精彩的单机战役Demo，并且向观众们透露了一些游戏中的特性，例如玩家操纵的主角拥有一把能够在突击步枪和蓄能狙击枪之间变形转换的高科技武器，敌人则仍然是系列玩家们熟悉的海尔刚星人。PS4的次世代主机实力在这段Demo演示中得到了充分的展现。

才刚刚过了一个月，本作的制作人Steven ter Heide就欣喜地在推特上透露，《杀戮地带 暗影坠落》的单机战役部分已经开发完毕了，因为作品中玩家操纵的角色可以使用类似子弹时间的肾上腺素爆发能力，Steven还笑称他们通过连续使用这种能力来减缓了时间流动，才得以在这么短的时间内迅速把单机部分制作完成。

▶从单机部分的画面表现上来说，《杀戮地带 暗影坠落》的制作水准可以算得上是又快又好。



2013年6月11日：PS4主机造型公布

随着E3展的接近，次世代主机已经陆续登场，不过作为次世代标志的PS4和Xbox One在之前只能算是隔空打擂，并没有拿出彼此最惊人的底牌。而在E3这个业界瞩目的第一等世界展会中，才是两者真正一较高下的战场。

虽然公布时间比较早，但PS4在E3前夕露脸的时间却比较靠后，因为索尼的发布会是所有展前发布会中的最后一个，同时这个发布会也是所有发布会中最长的一个。在会上，PS4的主机造型终于第一次被展现在观众们的面前，其风格继承了索尼一贯的工艺设计品位，高雅又富有现代感，独特的斜面令人过目难忘。



▲虽然次世代的两台主机都不约而同地使用了直线条作为设计理念，但在总体风格上仍然是PS4更胜一筹，斜切面的设计功不可没。

除了主机之外，索尼也在发布会上公布了不少PS4上即将登场的大作，《杀戮地带 暗影坠落》、《Knack》、《无名英雄 再来者》和《驾驶俱乐部》等第一方独占作品纷纷登场。同时，为了证明PS4对于独立游戏开发者的鼎力支持，多款独立游戏也会作为独占作品登陆PS4平台，让这台次世代主机的软件阵容变得更为鼎盛。

最后，索尼趁热打铁，一再强调自身完全开放的二手游戏政策，用暗讽的方式评击了微软的限制二手政策，赢得了玩家的赞同。不过同时索尼也出台了PS4联网游戏的新政策，免费联机的时代已经过去了，任何PS4游戏想要享受联机服务，都必须购买PS+增值服务，预示着索尼试图把PS+变成和Xbox LIVE一样的纯正网络服务品牌。

2013年8月21日：PS4欧美发售日确定

2013年是次世代的擂台年，所以除了E3以外，逐渐壮大的德国科隆展也被认为是次世代另一番明争暗斗的舞台。随着去年8月21日科隆展正式开幕，索尼果然又发布了重磅消息。

众多的消息当中，最重要的自然就是PS4的发售日和售价公布，美版的PS4定于2013年11月15日发售，价格为399美元，欧版的PS4则定于11月29日发售，价格为399欧元。

随着主机发售日公布，索尼也公开了两款新颜色的PS4手柄，分别是红色与蓝色。这两款手柄会在欧版PS4发售的同时于欧洲上市，美版则会于年内发售。手柄的售价为54英镑/59欧元/59美元。这两款手柄颜色都是根据玩家调查之后按照最受好评的颜色而制作。



▲虽然科隆展上的次世代竞争并不如E3激烈，但索尼公布PS4发售日仍然算是投下了重磅炸弹。

最后，PS4公布了大量的下载游戏新作，包括全球最受欢迎的独立游戏《我的世界》，还有《光电战机》和《野兽之影》等富有特色的独立作品，足以证明索尼之前大力支持独立游戏开发者的政策已经收到了成效。

2013年9月9日：PS4日版发售日公布

在科隆展上公布了PS4的美版和欧版发售日还不到一个月，在SCEJA面向亚洲地区的发布会上，索尼也公布了PS4日版的发售日，那就是2014年2月22日，售价为41979日元（含税），而包含PlayStation Camera的套装售价则是46179日元（含税）。会上还公布了两款PS4上的日系新作，分别是《真・三国无双7 with 猛将传》和《如龙 维新》，其中前者是因为PS4平台上没有推出过《真・三国无双7》，所以特地把本传和《猛将传》捆绑销售的特别版本，后者则是"《如龙》系列"的全新作品，不过两者都并非是纯粹PS4独占的游戏，《真・三国无双7猛将传》将会登陆PS3和PSV平台，而《如龙 维新》也会推出PS3版。



◀SCEJA的这次发布会也有繁体中文同步网络直播，足以看出对中国市场的重视。

2013年9月18日：PS4亚版发售日大致确定

在TGS即将举行的最前夕，SCEJA在日本地区召开了一场特殊的发布会，那就是SCEJA亚洲发布会。这场发布会主要面对的是亚洲的中文地区和韩文地区举行，招待的媒体来自中国内地、香港和台湾地区，还有新加坡、韩国和马来西亚等地。在会议上，SCEJA副总裁织田博之宣布，PS4将会在12月中旬于亚洲地区推出，第一批发售地区包括香港、台湾、韩国、新加坡和其他东南亚地区。亚版PS4在发售当天就会有20款游戏同步上市，其中小游戏《游戏空间》还会自带在主机当中，不过玩家需要购入PlayStation Camera才可以游玩。



►为了搞好亚洲地区PS4的宣传，织田博之频繁来往于日本和亚洲各地，可谓劳苦功高。

2013年9月19日：PS4于TGS出展



在这一天，业内最大的展会之一东京游戏展（TGS）正式召开。作为本土的主场，索尼在会上对PS4的宣传自然也是不遗余力，现场提供了超大量的试玩，不但试玩游戏有足足15款，试玩机器也有近百台。因为这是PS4在日本地区的第一次亮相，所以玩家们的热情也非常高涨，连最冷门的游戏试玩队伍都要排60分钟以上，部分作品的试玩队伍等待时间甚至超过了两个小时。

同时，在TGS上，玩家们也可以亲手尝试PS4的手柄，DualShock 4手柄一定程度上颠覆了系列手柄的传统造型，加入了圆柱状的握把，也把DualShock 3上并未受到好评的L2/R2键进行了改良，甚至还加入了创新的触控板，手感与使用体验都大有提升。

◄首次在本土亮相，PS4在自己的老家受到了玩家们的高度关注。

2013年11月7日：PS4香港地区发售日确定

在美版PS4即将要发售的前一周，SCEJA在香港被昵称为"天际100"的环球贸易广场100层举行了盛大的发布会。SCEJA的副总裁织田博之主持了这次会议，并在会议上宣布了极其重要的消息，那就是港版PS4的发售日正式锁定在2013年12月17日，标准版售价为3380港币。这个发售日甚至比同是亚洲区的台湾要早了一天，让香港成为了全亚洲地区真正第一个首先发售PS4的地方，而且甚至大幅度领先作为曾经的游戏起源地的日本，足以证明目前亚洲地区的强大购买力和索尼对于亚洲地区的重视。

除了一般的标准版，本次香港地区发售的PS4还有多个同捆版本，首先是同捆了PlayStation Camera的版本，售价为3680港币。同捆了《杀戮地带 暗影坠落》的版本售价为3780港币。同捆了《真·三国无双7 with 猛将传》的版本则售价3880港币。同捆了游戏的版本将会赠送2个月的PS+会员资格，而其他版本则会赠送一个月的PS+会员资格，足够各位玩家体验一下PS4的强大网络服务了。



►发布会举办时正值深夜，凉风猛吹，但各位美女模特仍然为了PS4的港版发售而卖力宣传。

2013年11月15日：PS4于美国地区正式发售



◄首位购得PS4的美国玩家扬天长啸，狂喜乱舞。



▲在PS4发售的当天，竞争对手微软也在推特上发来祝贺。

发售当日销量即超过百万，销售速度打破史上任何主机的记录，甚至超越了有着辉煌成绩的大前辈PS2，次世代主机PS4在美国地区的发售的确可以称得上是史无前例，而且按照目前电子产品的发展趋势和云端技术的日渐普及，可能还真的是后无来者。

事实上，除了在本土上销售火爆，PS4在海外地区也是备受青睐，大量的PS4主机通过亚马逊等购物网站被外国用户一一购走，导致在美国本土都出现了一机难求的情况。更荒谬的是，或许为了能够第一时间尝试这款主机，甚至还有部分地区出现了有人拦路抢劫PS4的情况。美国本土的热销证明了PS4在玩家心目中的强大魅力，也体现了核心玩家对次世代的期盼和购买力，更是为之后PS4的全球热销打下了伏笔。

2013年12月17日：PS4与香港地区正式发售

2013 年，属于中国 PS 玩家们的最后一场狂欢，注定是会在香港特区的夜色中进行。虽然从首发规模和受重视的程度上来说，香港地区的 PS4 发售都比不上美国地区，甚至比不上欧洲地区，但是对于整个亚洲地区来说，这仍然是一次极为盛大的发售活动。

负责本地销售的 SCEH 将午夜首发会的地点设在了商业氛围浓厚的铜锣湾，并邀请来了周秀娜和 Jessica C 两位名模和众多模特，SCEJA 副总裁织田博之也亲临现场，并且为所有 100 位能够幸运参加首卖会的玩家亲手奉上 PS4 主机。除了精彩的现场活动，SCEH 还当场举行了一次大抽奖，名额为 60 个，其中 30 位玩家可以获得索尼融合掌机和家用机特性的强大机顶盒 PSV TV 一台，另外 30 位玩家则会获得长达十年的免费 PS+ 会员资格。



►获得10年免费PS+资格的玩家开心的拍照留念。

PS4首发游戏全球媒体点评

PS4 不仅在美国和欧洲两地创造了硬件首发销量纪录，不到半个月销售了 210 万台。而且在软件方面，PS4 也交出了一张让所有游戏发行商们满意的答卷。据 EA 透露，PS4 的软硬件销量比例高达 3:1，也就是说每位主机购买者平均购买 3 套游戏。这对于首发阶段的主机来说是一个惊人的数字。要知道，当年 PS3 首发时软硬件销量比例不到 1:1。这也充分表明 PS4 首发游戏阵容的强大。

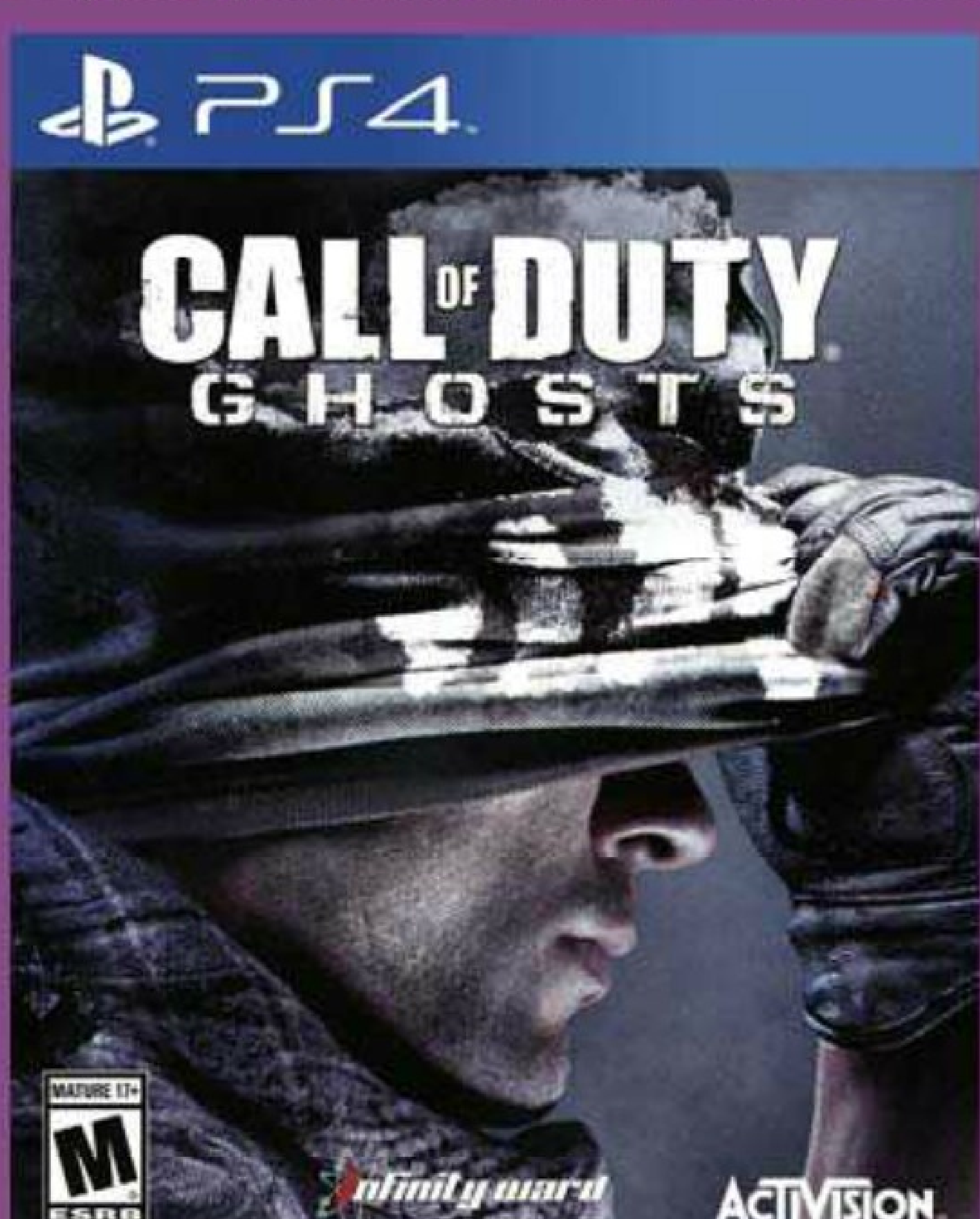
PS4 首发游戏的素质也获得了广大媒体与玩家的认可。当年 PS3 首发游戏普遍存在画面差、操作差、仓促赶工等现象，而 PS4 因为采用了开发者熟悉的 X86 架构，游戏开发环境友好，制作难度比 PS3 低得多。因此 PS4 的首发游戏已有高水准的成熟表现。而且从后续销售势头来看，PS4 版跨世代游戏的销售速度甚至快于本世代平台，考虑到相差悬殊的装机量比例，PS4 的软件销量带动力可见一斑。可以说在软件和硬件上，PS4 都创造了有史以来最好的主机开局。



COD 幽灵

北美11月销量：69万
Metacritic媒体综合评分：79分

作为每年一度的年末 FPS 盛宴，"《COD》系列"已经很难再激起媒体的兴趣。所以近几年《COD》新作的媒体评分都不高。不过这一切丝毫无法阻挡"《COD》系列"不断创造首发销量纪录。今年《COD 幽灵》再次刷新纪录，首日出货销售额超过 10 亿美元，其中销量主力当然是 PS3 和 X360，不过媒体评分最高的是 PS4 版。Xbox One 版本是 78 分，X360 版 74 分，PS3 版 71 分。



截至 12 月 1 日，北美的 PS4 用户中有一半购买了《COD 幽灵》。对于一款跨平台游戏来说，这是极为罕见的超高购买比例。在本作发售之前，各大媒体已经大篇幅报道本作的 PS4 版实现 1080p 原生解析度，而 Xbox One 版只有 720p 的解析度。此外还有传闻说 Xbox One 版本开发难度大，耗费了太多时间与资源，而 PS4 版的制作十分顺利。这使得很多原 X360 平台的《COD》死忠纷纷转投 PS4。未来《COD》的主力将很有可能转向 PS4。

在游戏口碑方面，本作的多人模式获得媒体盛赞。IGN 说："它的彻底改变为多人游戏体验带来了新生"。战役模式也得到认可，IGN 认为"够长、够挑战、够多样"，GameSpot 也认为在射击和大场面上都足够出色。不过也有很多媒体认为缺乏引人入胜的故事，更多人认为创新度不足。在画面上，由于本作仍然沿用了上世代的游戏引擎，因此无法很好地展现 PS4 的实力，主要在解析度和帧率上发挥次世代的优势。不过《COD 幽灵》毕竟是巨资打造的超大作，本作的大场面仍是大多数游戏望尘莫及的。在 2014 年，真正用次世代引擎打造的《COD》将会令人对其表现更加期待。



▲良好而流畅的游戏体验仍然是《COD 幽灵》的最大卖点。

●媒体评价一览

确实，这是一个每年不断更新的游戏系列，在《现代战争 3》之后，中间还间隔了 Treyarch 开发的游戏，Infinity Ward 仍然能够重磅回归，而且这次大家的目光都聚焦在次世代。本作充满火爆的军事动作，内容诚意满载。

——Eurogamer 葡萄牙，90 分

战役部分从开始到结束都是表现力满点，并完美过渡到多人游戏。游戏双方势力的战斗都有充分的故事背景做支撑。灭绝模式也是一个很好的新增要素，有许多故事可讲。

——TotalPlayStation，90 分

《COD 幽灵》不是对系列的再造，但证明了在其现有的格局之内仍然有创新的空间。虽然有让游戏过度复杂化的风险，它强大的多人游戏、趣味性惊人的多人合作模式，还有足够长、足够有挑战性以及多样化的战役，使得《幽灵》成为迄今为止最棒的《COD》之一。

——IGN，88 分

这个已经 10 岁的系列又迎来了强有力的一作。之前几作擅长的内容再度强化，与此同时进行了一些全新尝试，成功地为这个已经被沿用多时的玩法增添了新鲜感。

——多伦多《环球邮报》，85 分

战役模式因为次世代的性能而变得更加壮观了，PS4 版毫无疑问是画面最好的版本。但是基本上没什么创新，多人模式还是那么快，还是一如既往的吵闹。有人说《COD》就像垃圾食品，Infinity Ward 烹制的就是标准好吃而没营养的食物。

——英国《电讯报》，80 分

《幽灵》本来有更大的潜力。作为新主机的第一作，以及可能会成为一个新品牌的第一作，它与前作相比的相似度居然更甚以往，让人不禁对此深表失望。不过就算没有自己很大的特色、没有自己的个性，《幽灵》还是很好玩，《COD》的大气在那摆着呢，毕竟有这么多年积淀的稳固基础。

——GameInformer，80 分

从充满壮观场面和花样频出的华丽战役模式，到灭绝模式里无法预知的外星军队大作战，《幽灵》在熟悉与创新之间达到了绝妙的平衡。这是一个深知自身系列长处的游戏，可惜并没有获得玩家们的感激。不管你用什么样的标准来评价，《COD 幽灵》都可以说是一个精彩的 FPS。

——GameSpot，80 分

《幽灵》里面有很多极其华丽的内容，虽然很遗憾的是它并没有真正发挥次世代的潜力，但不可否认，那些火爆的场面，那吊炸天的桥段，都是让人喜欢的。不过，是的，《COD》确实该有个新引擎了，而且确实要来一次真正的创新。

——英国《PS 官方杂志》，80 分

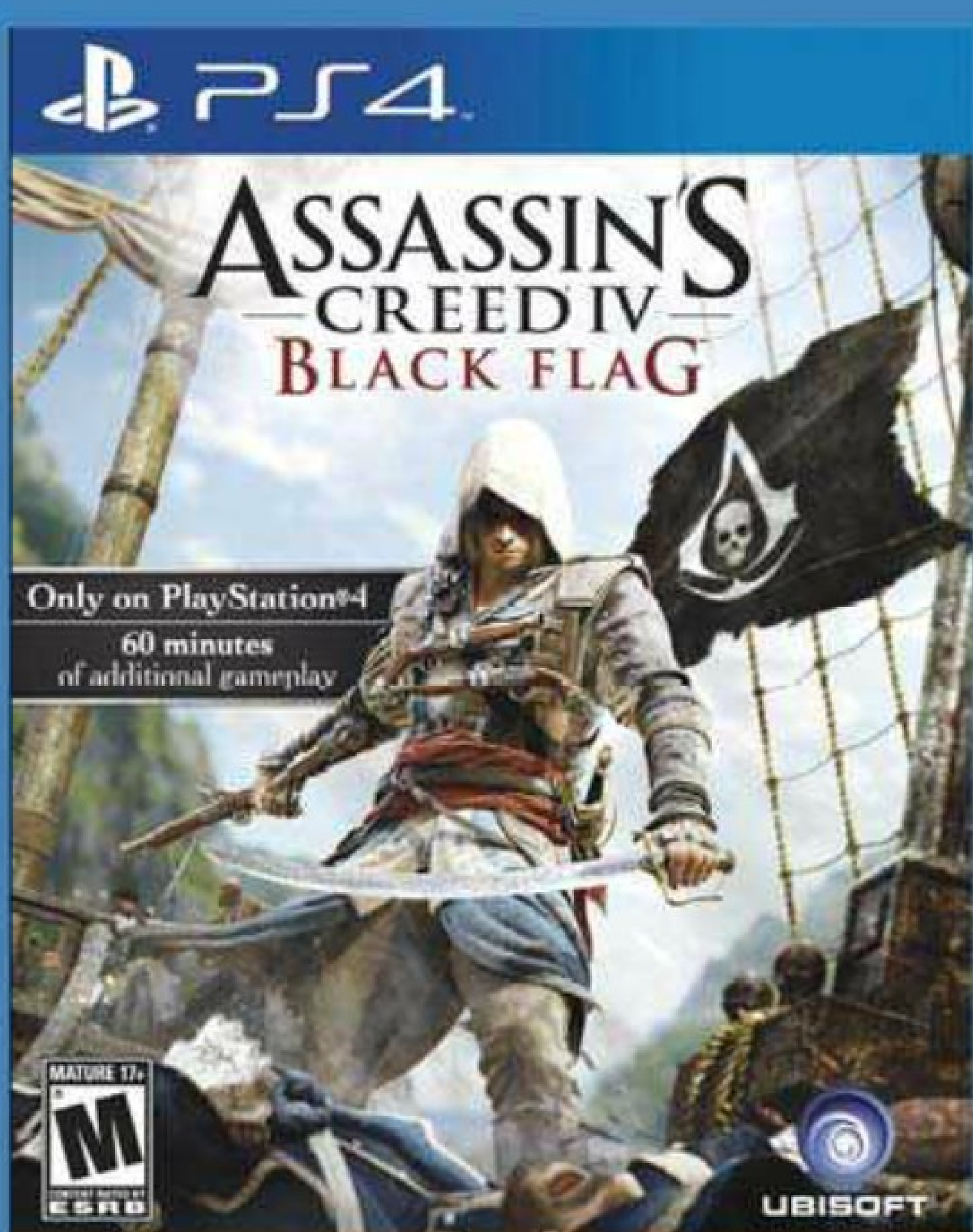
《幽灵》当然不是一款烂游戏，但它也没什么惊喜。虽然《黑暗行动 Ⅱ》也不是那么成功，它给人的感觉是至少意识到了系列的停滞，并努力将系列推向新的高度，在战役中给玩家更多的选择，多人模式也有创新系统。相比之下《幽灵》在革新方面显得畏首畏尾。

——GameTrailers，70 分



▲灭绝模式中玩家需要对抗外星人，和丧尸模式比起来另有一番不同的味道。

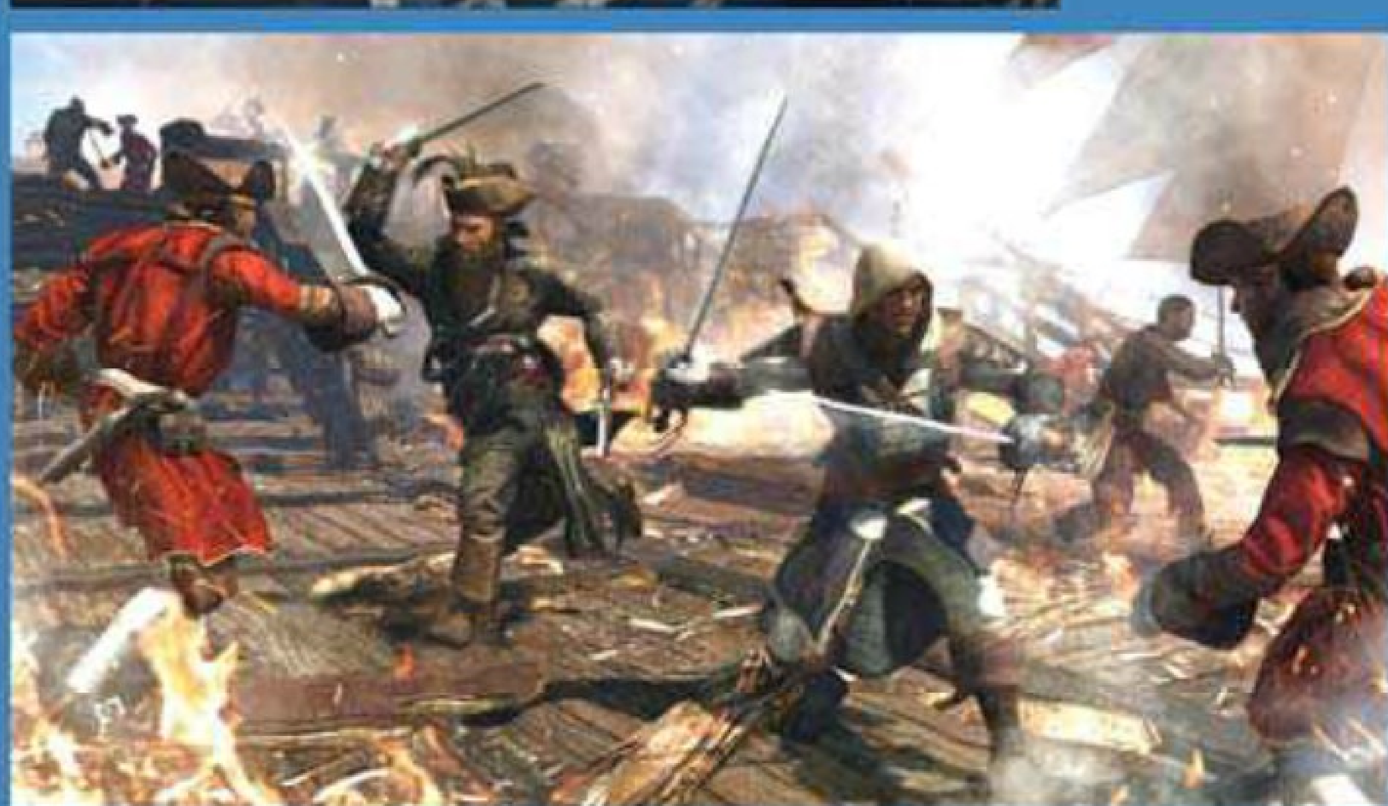
刺客信条Ⅳ 黑旗



北美11月销量：45万
Metacritic媒体综合评分：83分

与 Activision 的“《COD》系列”一样，作为育碧主力游戏系列的《刺客信条》也是每年销量不断提升。虽然育碧每年都预测系列销量会登顶回落，不过每一年都再创新高，去年《刺客信条 Ⅲ》的销量就突破了 1250 万套。不过今年《刺客信条Ⅳ 黑旗》恐怕真的要开始走下坡路了。尽管如此，对于喜欢动作冒险类游戏的玩家来说，本作目前仍是次世代主机上的最佳选择。在最近刚刚出炉的 SpikeTV VGX 大奖中，本作被评为年度最佳动作冒险游戏。

在次世代主机技术方面，育碧向来走在业界前沿。《刺客信条 Ⅳ》PS4 版通过首日补丁，也可实现原生 1080p 的解析度。不过令人意外的是，PS4 版的评分反而是最低的，只有 83 分，而 PS3 版是各大版本中得分最高的，有 88 分。当然这并不是说 PS4 版还不如 PS3 版，只是没有达到人们对 PS4 版应有素质的期望。本作使用了育碧为次世代主机打造的 AnvilNext 引擎制作，在 PS4 上画面会令人有惊艳之感。PS4 版还支持用 PSV 遥控游玩的功能，并有使用《刺客信条 Ⅲ 解放》主角艾芙琳进行的三个独占任务。



◀海盗加上刺客的题材融合让本作变得份外有吸引力。

●媒体评价一览

《刺客信条Ⅳ 黑旗》是一款让我受用无穷的游戏。它的操作和游戏性都超过了《刺客信条 Ⅲ》，那种在海上和陆地上都能为所欲为的快感让人很难不喜欢。

——DarkStation，100 分

《刺客信条Ⅳ 黑旗》并没有在整体上将系列向前推一大步，但它也没有这个必要。这可能是游戏历史上最好的海盗模拟之作，为系列将来的发展成功地奠定了基础。

——EGN，95 分

我仍然在等待着这个系列推出一个以现代为背景的刺客游戏，不过在此之前，《黑旗》已经为该系列注入了全新的能量。在 PS4 上面的画面效果也很炫，你的钱绝对花得值。

——TotalPlaystation，90 分

《黑旗》的规模之大令人难以置信，可以做的事情太多了，其各个组成部分和谐并存，并鼓励大家进行尝试。引人入胜的故事也让你不断花时间将整个游戏玩下去。如果说《刺客信条》还存在哪些问题的话，那就是要大胆回归正道，《黑旗》可以说在一定程度上做到了，而且摸索了其他的一些层面。

——GameSpot，90 分

《黑旗》不仅是一款出众的《刺客信条》游戏，也是我们记忆中最好的海盗游戏，我们不禁疑惑为什么没有更多的工作室尝试此类型。《黑

旗》为我带来了呦吼呦吼的海盗生活!

——Gamereactor，90 分

这是《刺客信条》在次世代的一个充满野心的开始。鲜活的加勒比世界，以及血腥的海盗生涯，共同放出最耀眼的光芒。惟一有些不爽的是系列那做作的故事节奏，还有比较重复的任务——这些在《刺客信条 V》时都要好好检讨一下。

——GamesRadar，90 分

虽然主线流程令人失望，但《黑旗》创造了一个美丽的世界，有许多美妙的地方可去，还有惊人的秘密等待揭晓，以及狂暴的海盗等待你去刺杀。

——IGN，85 分

在令人失望的《刺客信条 Ⅲ》之后，《黑旗》再度乐趣归来，这真是令人开心的惊喜。虽然对于动作笨拙还有战斗垃圾的经典抱怨也归来了，但其他部分实在太有趣了，会令你觉得瑕不掩瑜。

——英国《Play》杂志，83 分

充满活力的新主角、围绕海盗与掠夺、卓越的海战，以及巨大而美丽的开放世界，拥有这一切的《黑旗》显然是一个值得推荐的游戏，也是次世代的美妙开始。

——games 杂志，80 分

这是一个美丽的、阳光明媚的田园诗，在那里懒洋洋地什么也不做都是一种享受。可以说《黑旗》是一个优秀的海盗幻想曲。但是，核心系统被很多问题所破坏，这些问题是该系列几年前就应该要根除的。偷听任务已经是够无聊的设计了，游戏中居然还有一大堆!

——英国《PS 官方杂志》，80 分



▲极其优秀而令人难忘的海战体验是本作最大的亮点。

杀戮地带 暗影坠落



北美11月销量：45万
Metacritic媒体综合评分：74分

PS4 首发阶段的游戏数量不少，不过必玩的独占游戏也不多。PS3 玩家们仍然可以玩到《COD 幽灵》、《FIFA 14》和《刺客信条 IV》，虽然画面细节差了点，但是游戏体验并不会差太多。在现阶段，如果要找到一个“非要买 PS4 不可”的理由，那可能就是《杀戮地带 暗影坠落》。

《杀戮地带 暗影坠落》一开始就是为 PS4 度身定制的游戏。PS3 时代，“《杀戮地带》系列”的画面是人们对于 PS3 机能的争议焦点，所以 SCE 就要求 Guerrilla 工作室做一个《杀戮地带》新作展示 PS4 的机能，而且要在主机首发之前完成，用于证明 PS4 的实力。但是因为 PS4 的硬件规格一直在变，所以《杀戮地带 暗影坠落》是先在 PC 上开发的。幸好 PS4 的硬件架构与 PC 接近，所以从 PC 移植过来很容易。但是有一个硬件参数是 Guerrilla 工作室必须要时刻注意的——那就是内存容量。如果最终规格的实际内存比预想的小，移植的过程将会是一场噩梦。所以在开发阶段只能按照较低的内存容量进行预计。在《杀戮地带 暗影坠落》的开发阶段，Guerrilla 所得知的 PS4 内存是 4GB，所以一直是按照 4GB 内存容量为目标开发。一直到 2013 年中，索尼才决定使用 8GB 的 GDDR5 内存，而这时将《暗影坠落》往高处改已经不可能了。所以本作的最终成品完全没有发挥 PS4 的实力，预计未来的下一作将会有明显的进化。

尽管如此，《杀戮地带 暗影坠落》仍是最有次世代感觉的游戏之一。本作使用了全新的开发技术，画面细节的精致程度是前作的 4 倍以上。游戏中仿佛每时每刻都在炫耀它华丽的光影效果。巨大的未来城市场面也有着令人惊叹的视觉冲击力。不过作为一个用来炫耀机能的游戏，本作开发过程中的主要精力都放在技术上，游戏性方面并没有太多可以称道的地方。本作的 Metacritic 评分只有 74 分，是系列有史以来得分最低的一作，剧情、AI 等问题比较多。不过作为一款首发游戏，它仍然是合格的，如果你只是想体验一下次世代，《杀戮地带 暗影坠落》是你为数不多的选择。



▲震撼的画面表现是《杀戮地带 暗影坠落》的一大杀手锏。

媒体评价一览

谢天谢地，《暗影坠落》的操作比前几作好得多，毕竟不用再受PS3有限的性能所约束。游戏过程的流畅度很完美，也不再专门配个按键用于躲避。

——GameFront，91分

Guerrilla Games需要意识到，不是剧情和政治阴谋推动他们的游戏，而是子弹和枪。如果战役模式能够少一点炫耀浮夸，多围绕核心概念与游戏体验，单人模式可能就会有一些多人模式的乐趣。《杀戮地带 暗影坠落》作为一个首发游戏值得推荐，同时它也是有自身优点的豪华射击游戏。

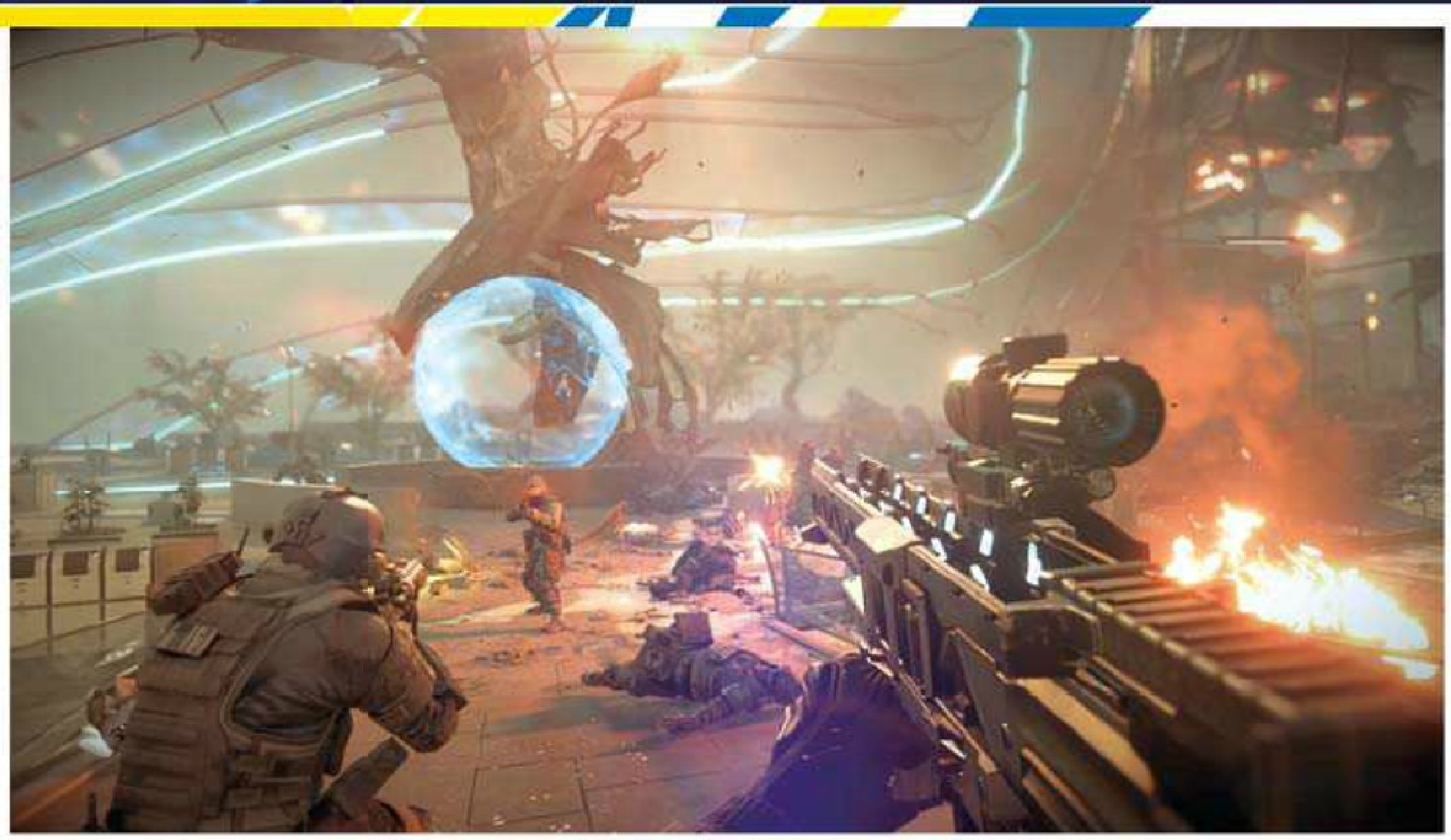
——GameTrailers，88分

《杀戮地带 暗影坠落》的方向和之前的系列作相比有所改变，与其他FPS相比节奏也不同，这一点令人喜欢。这次Guerrilla还尝试了一些新东西，也是值得推荐的。我喜欢那几乎沙箱式的关卡设计，潜入式的部分也打破了标准射击游戏的玩法。

——Destructoid，90分

如果它能抛弃令人压抑的走廊射击，同时在叙事方面稍微多下一点工夫，它可能会成为一个真正经典的首发游戏。不过，它仍然可以说是一个优质的射击游戏，展示了PS4强大硬件的潜力。推荐给所有PS4用户。

——AusGamers，82分



▲虽然毁誉参半，但本作的单机部分起码完成了游戏本身最大的任务：展示PS4极其强大的画面表现力。

毫无疑问它远远不是最好的PS4首发游戏，但它给人以新鲜感，有许多创新。在玩过它之后，我们又对比了PS4的《COD 幽灵》，感觉它简直是一维的，而且非常老套。而《杀戮地带 暗影坠落》就很炫，多人模式更加漂亮，提供了无穷的重玩价值。在质量上它远远高于前几作。

——英国《卫报》，80分

它在索尼的新平台上设立了非常高的标准，它也表明了这台主机未来将会有多么充满创新的游戏体验等待玩家去发现。

——英国《Play》杂志，80分

这次《杀戮地带》还是没有赢得我的心。没头没尾的故事，不着调的节奏，以及AI的缺陷都使得《暗影坠落》无法成为一个永不倒的常青树，虽然Guerrilla很想能够做到。但它赢得了我完全的尊敬。与过去和现在的很多首发游戏相比，它已经是前进了一大步了。

——Eurogamer德国，80分

如果你要看的是华丽的画面，《杀戮地带 暗影坠落》无论在战役模式还是多人模式上都是一个靠谱的射击游戏。它可能不是市面上最创新的游戏，但肯定是PS4首发阵容中的顶级巨星。

——GameInformer，80分

KNACK



北美11月销量：13万

Metacritic媒体综合评分：55分

在每一代主机上，索尼都要打造几个老少咸宜的原创新作，PS有《古惑狼》、PS2有《杰克与达斯特》、《瑞奇与叮当》，PS3有《小小大星球》，而PS4似乎有意让《Knack》上位。

最初《Knack》之所以受到业界关注，是因为他的创意总监是Mark Cerny，也就是PS4的首席架构师。Mark Cerny虽然这几年主要从事技术方面的研究，但是在游戏制作方面，他也有几十年的丰富经验，从《古惑狼》到《杰克与达斯特》，他都有份参与。作为PS4首席架构师，Cerny经常到日本出差，无意间看到了SCE日本工作室正在开发的一个项目，他一时兴起就帮忙写了个剧本大纲，没想到就被采用了。日本工作室方面还对他说："美国可能是这游戏最大的市场，我们不想用日语做出来再翻译过来。要不你帮忙把脚本扩充一下变成真正的剧本？"

结果是Cerny不仅写了剧本，还帮忙找演员，进行了动作捕捉。在此过程中不断深入游戏开发过程，与游戏导演和策划深入沟通。Cerny说："本来我想就是挂名当个制作人，因为日本工作室有很多才华横溢的人。但是我发现他们很难把游戏做出来。在整个PS3时代，他们一个百万大作都没有。但是这个工作室出过很多伟大的游戏，《ICO》、《旺达与巨像》、《乐克乐克》、《重力异想世界》还有《捉猴啦》等等……他们都是有才的人，就是不知道怎么做出能在国际上热销的概念。"



▲有着PS4开发者担纲创意总监，《KNACK》被玩家寄予厚望也是合情合理。

可惜的是，Mark Cerny的参与也没有改变SCE日本工作室的霉运。游戏发售后可谓恶评如潮，成为评价最低的PS4首发游戏之一。媒体普遍认为游戏的创意不错，但是游戏性和故事都不行，游戏的内容也太单薄。对此SCEA的回应是"《Knack》是故意设计得简单易上手，告诉大家PS4并不是只有射击游戏"。其实本作最大的问题可能不是游戏品质，而是其产品定位——如果他只是一个定价十几美元的下载游戏，而不是60美元的完整零售版游戏，那么相信它的业界评价将完全不同。

●媒体评价一览

抛开各种设计问题的话，这游戏我还是玩的很开心的。如果你喜欢《瑞奇与叮当》或者早期的《杰克与达斯特》，你会感到很熟悉。

——Armchair Empire，85 分

它不是最创新的游戏，也不是画面最炫的游戏。它不会是你想要向朋友炫耀新主机的游戏，但是如果你玩腻了那些画面漂亮的大作续集，你将会喜欢《Knack》的世界。它是一款有魅力、有心灵的游戏，提供了许多出色的游戏性。

——GameInformer，83 分

《Knack》并不完美，也不应该是你购买 PS4 游戏的首选，但如果你怀念旧时光，或者想要和你的孩子们分享，它可能非常值得你拥有。

——Hardcore Gamer 杂志，70 分

每一台主机都会有立意很好但是结果却不那么好的首发游戏。不幸的是，《Knack》就是 PS4 的这么一款游戏，虽然它也有些很酷的创意，以及非常有趣的时刻。

——澳大利亚《PS 官方杂志》，60 分

《Knack》不是个烂游戏：玩起来确实有满足感，有些游戏内容相当有趣，它的长度也是近年来游戏里比较长的一个，足够青少年们玩很长一段时间。但它也不是一个特别好的游戏，把它作为 PS4 的旗舰游戏之一就更令人失望了。

——英国《卫报》，60 分



▲靠着《Knack》的展示，PS4对于大量多边体的瞬间处理能力之强才得以完美地呈现在玩家面前。

玩《Knack》就像在飞机上看一部无聊的电影——如果你只是需要消磨时间那还是可以忍受的，但它绝不是你会去寻求的游戏。

——IGN，59 分

它的画面很容易让人觉得是给小孩玩的，可能他们也确实是故意这么做的，但这并没有降低它的无聊程度。不管你是 5 岁还是 25 岁，《Knack》10 来个小时的游戏过程都是极其枯燥的。

——GameTrailers，50 分

《Knack》无聊、烦人、画面也很差：PlayStation 历史上最烂首发游戏之一。

——IGN 意大利，49 分

《Knack》的惨败是因为它完全专注于战斗，却没有在战斗系统里提供足够的深度和多样性，让你完全提不起兴趣。

——GameSpot，40 分

这游戏呈现在屏幕上的东西有负于其作为 PS4 首发领衔大作的盛名，粒子特效还可以，但是从索然无味的故事片段，到老套的遇敌，令人感到毫无乐趣。

——Edge，30 分

极品飞车 劲敌



北美11月销量：12万
Metacritic媒体综合评分：80分

在开发团队数次易主之后，“《极品飞车》系列”交给了 EA 刚成立不久的 Ghost Games 工作室。这是由前 DICE 工作室执行制作人 Marcus Nilsson 带头的新工作室，使用 DICE 的《战地 3》引擎“霜寒 3”开发这个次世代的《极品飞车》。与此同时，过去负责该系列的 Criterion 工作室人员精简到 17 人，大部分员工转移到 Ghost Games。作为一款赛车游戏，本作的开发团队十分庞大，总共有 170 多名开发人员。

“《极品飞车》系列”一直在走下坡路，不过这次 Ghost Games 的改革非常成功。本作被 E3 权威的“游戏批评家大奖”评为“最佳赛车游戏”，PS4 版 80 分的得分在系列作中属于不错的水平，比 Xbox One 版本高 5 分。游戏的画面和耐玩度都获得了认可。无论如何，《极品飞车》已经取代“《山脊赛车》系列”，成为新主机首发的必备赛车游戏。



▶在PS4上，本作的画面表现一点都不容小觑。

●媒体评价一览

《极品飞车 劲敌》从之前的系列作中集合了最出众之处，并将其结合成完美的单人和多人模式，创造了一个绝对美妙、彻底碉堡的竞速追逐游戏，画面、音效和驾驶都一样完美。

——USgamer，100 分

不要介意（非常稳定的）30fps 的帧率以及让人受不了的装逼过场动画：这是一个新鲜感十足而又令人兴奋的赛车游戏，是很多年来最棒的《极品飞车》。

——Eurogamer 德国，90 分

Ghost Games 创造了卓越的游戏体验，抓住了竞速战斗与警车追逐的乐趣精华，同时为次世代主机带来新的光芒。共享世界的概念是主推动力，至于多人模式方面更是怎么向朋友推荐都不过分。

——GameInformer，90 分

独特而令人满足的游戏体验，玩起来乐趣无穷。它可能不是传统赛车游戏玩家寻找的目标，但它为网络赛车世界建立了新的标准。当你在地图上争霸，打倒对手，开启最快赛车时，你要知道在网络世界里一切皆有可能。

——Shacknews，90分

《劲敌》这个续作轻松击败了2012年的《最高通缉》，虽然还不至于令人拜服，但大家的需求都得到了很好的满足。

——澳大利亚《PS官方杂志》，85分

你最好把《极品飞车 劲敌》想象成过山车，上车、尖叫、希望更快，而且它确实会更快。

——IGN，80分

《极品飞车 劲敌》基本保持了《热力追踪》的传统，不过那样很好，熟悉的玩法被融入了足够的新元素，使其与过去一样令人兴奋。再次纵情驰骋的感觉真好。

——GameSpot，80分



▲能在非法车手和警察之间快速转换的新系统充满了创意。

FIFA 14



北美11月销量：10万

Metacritic媒体综合评分：87分

经过几年的激烈竞争，《FIFA》与《PES》之间大局已定，《FIFA》在口碑和销量上都获得完胜。这样一个年年出、年年有的游戏，竟然还能不断获得媒体的如潮好评，显然也是一种实力的证明。今年的《FIFA 14》总共推出了14个版本，PS4版得分最高，称之为当今市面上最好的足球游戏并不过分。如果你是足球迷，又是PS4用户，《FIFA 14》绝对不能错过！由于欧版PS4的上市时间是11月底，目前没有PS4版《FIFA 14》的欧版销量数据。该系列的销量主力无疑是在欧洲，相信将会交出令人满意的成绩单。



►崭新的Ignite引擎在表现球员的动作方面有极为传神的表现。

媒体评价一览

《FIFA 14》并不是迈向系列未来的一次大跳跃，它和过去相比有很多相同之处，但你已经能够看到它的潜力，并且暗示了它未来的方向。

——IGN，91分

PS4的《FIFA 14》是个称职的续作，但总的来说与你已经拥有的游戏差不太多。如果你仍然在等待一次完全的改造……只能关注EA明年的动向了。

——澳大利亚《PS官方杂志》，90分

《FIFA 14》是首发游戏中少见的、不仅仅是在画面上进化的游戏之一，它的每一个改变都带来了显而易见的提升。这是一个一定要首发入手的游戏，毫不夸张地说，它就是你等了几个世代的足球游戏。

——英国《PS官方杂志》，90分



◄在次世代主机上，许多本世代中难以实现的运球动作也变得能够挥洒自如。

与上世代版本相比的进化可能不是太大，但是玩的时间越长，感受就越明显。EA用更强的机能对其成功秘诀进行了优化改良，造就了一个更伟大的游戏，

——Gamereactor，90分

在本世代版本中带球总令人觉得有点发抖，就像随时要失去控制似的，而次世代版本的带球就好得多。现在你可以在狭窄的空间内游刃有余地带球，近距离范围的很多动作都能做到了。

——Eurogamer，80分

PS4版的《FIFA 14》比本世代版本又更进化了一步，不管是在尖叫的守门员前轻松得分，还是赢得一场不可能的胜利，《FIFA 14》创造了许多会让你放下手柄后仍久久无法忘怀的特殊时刻。

——GameSpot，80分



PS4的诞生与索尼的重生——PS4开发秘闻

文 清国清城 编 稀饭 美编 NINA

一雪前耻

几年前的一通电话，让吉田修平深刻地感到索尼必须做出改变。他至今仍清晰地记得当时的情形。那是 2006 年晚春的一天，吉田修平正忙着筹备 PS3 的发布会。作为第一代 PS 初始团队的成员之一，在 SCE 工作了十几年的吉田修平，参与了每一部新主机的投放。如今他负责为索尼的这台迄今为止投资最大的硬件准备游戏阵容。十几年来，吉田修平主要负责软件，但是那一通电话却是来自硬件部门。



▲虽然是SCE的老臣子，吉田修平却是个非常西化的人，这让他在索尼侧重欧美的次世代发展中显得更为重要。

吉田修平拿起了对话，对方告诉他，PS3 的 DualShock3 手柄将会加入动作感应器。那是吉田修平第一次听说此事，此前他完全不知道 PS3 会有体感功能。他正在全力为几个星期之后的 E3 展冲刺，PS3 将会在这次展会上首次提供游戏试玩。而电话那头的硬件组人士要求吉田修平为这场发布会至少准备一个体感游戏。

当时距离 E3 发布会只剩下两三个星期的时间，得知 PS3 突然增加了体感功能的吉田修平，当场呆若木鸡。他只回了一句：“什么？！”

虽然吉田修平认为对方的要求荒谬而无理，但是事已至此，他只有让开发团队拼出命为 E3 发布会做了一个体感操作的 DEMO。这款游戏就是《战鹰》。能够在那么短的时间内把 DEMO 做出来已经是奇迹了，当然不能指望做的有多好。但是玩家可不管个中原因。《战鹰》的首次展出是一场彻头彻尾的灾难——这也预示了后面的结果。PS3 首发游戏共 12 款，大部分完全无法发挥 CELL 的性能，六轴手柄的体感操作更沦为笑柄。加上 PS3 本身高达 600 美元的售价，以及不大稳定的质量问题，造成索尼市场份额的大幅降低。据估计，在 PS3 发售时，索尼占据了 70% 的家用机市场。PS3 发售后，索尼的市场占有率不断下降，从稳居第一变成了屈居第三。X360 在美国连续 32 个月销量高于 PS3。索尼足足花了 7 年的时间才逐渐追平微软。

PS3 的最终销量将会超过 X360，但是与 PS2 累计超过 1.6 亿台的市场规模相比，PS3 无疑还是失败的。索尼绝不容许 PS4 历史重演。这次他们要一雪前耻。

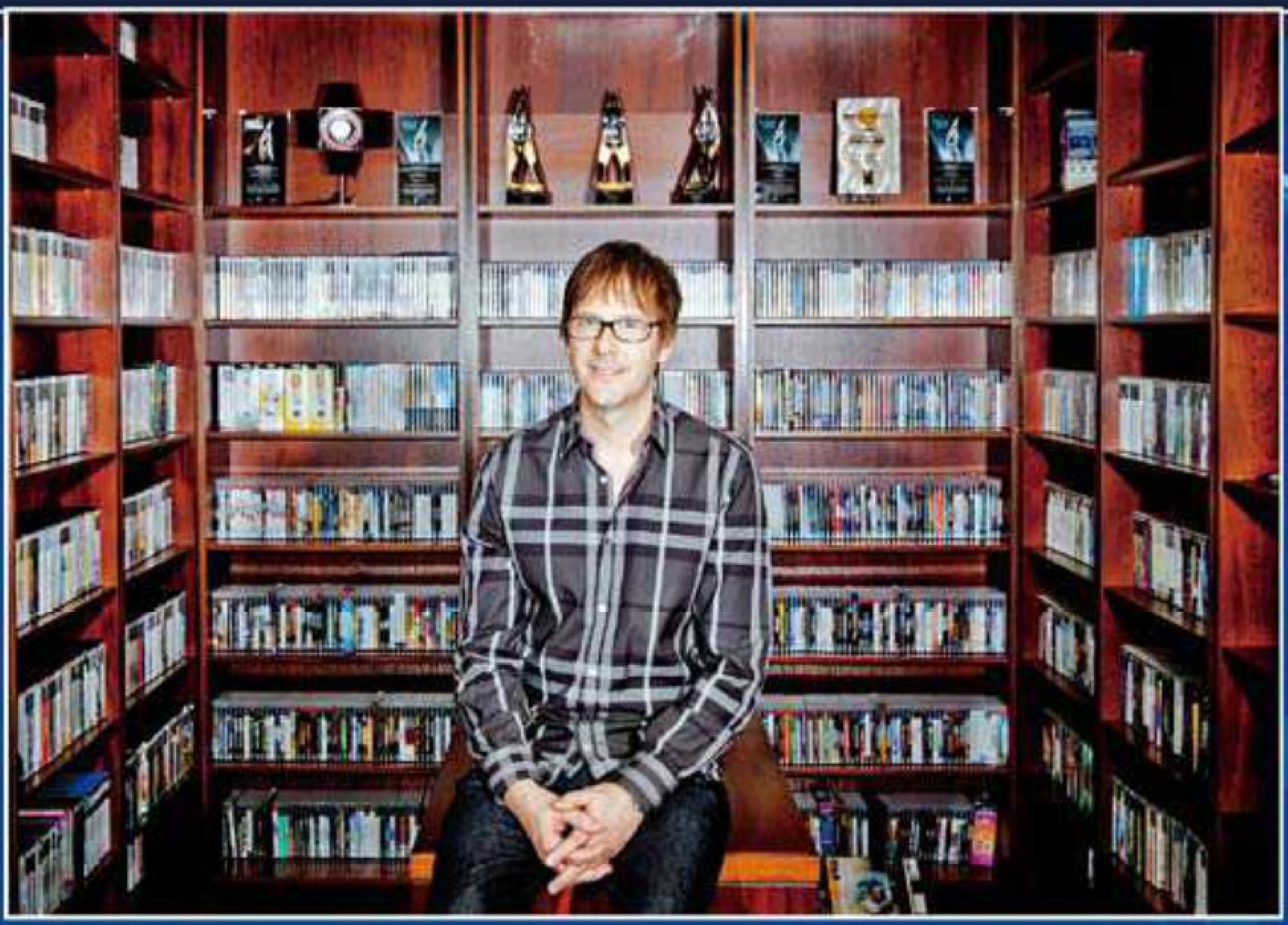
与外界预想的一样。平井一夫上台后，SCE 从“硬件导向”转为“软件导向”。吉田修平等

软件派人物掌握了实权，并且委任了一名游戏制作人担任 PS4 的总设计师。

Mark Cerny 可能是这个世界上最有故事的游戏制作人之一。早在 80 年代初，17 岁的 Cerny 就加入了雅达利公司，制作了第一款街机游戏《疯狂弹珠》，并成为风靡一时的经典之作。此后他成为 PS 家族猛将，创造了《古惑狼》、《小龙斯派罗》等知名游戏系列。

虽然在 PS 家族里有着显赫的声望，Cerny 能够被选为 PS4 总设计师还是让公司内外人士都倍感意外。Cerny 说这一安排“不仅仅是非同寻常”，简直可以用“疯狂”来形容。不仅是因为由一个软件背景的工程师牵头如此重要的硬件研发项目，更因为他是一个美国人，住在洛杉矶。让他带领 5500 英里之外的索尼东京总部人员，指挥一支全是日本人的工程团队，这真是闻所未闻的事。这反映了索尼最高层的不同思路——在久多良木健时代，硬件规格与功能高于一切。而现在，索尼高层真正将内容放在第一位。索尼需要一个能反映游戏开发者心声的人物，要彻底纠正 PS3 的错误。从这些方面来说，Mark Cerny 最为合适。

▲获奖无数，载誉满身用来形容Mark Cerny一点都不为过。



情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

闭门造车

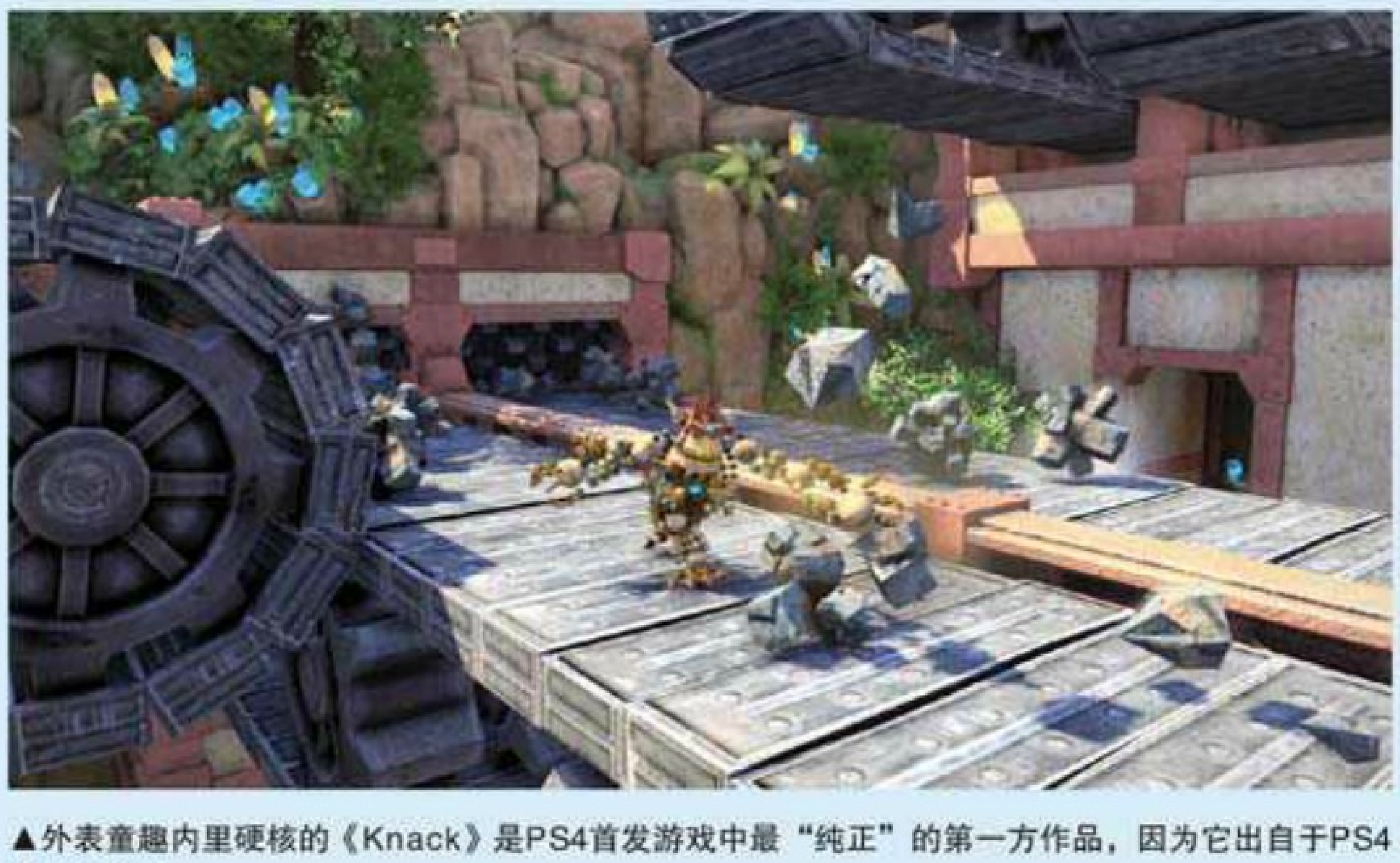
“PS3 完工后，我们都开始进行反思。老实说，这确实很残忍，”Cerny 回忆道。“开发 PS3 游戏确实非常非常困难，我总是在想能不能有其他的办法，能不能有一种硬件让游戏制作变得更自然。”

在筹划 PS4 时，Mark Cerny 和他的团队开始在全世界收集意见，抽选了来自索尼 16 个游戏工作室的专家，以及其他 16 家公司的专业人员——按照过去久多良木健时代的体制，这种事情永远不可能发生。过去索尼追求的是所谓的“黑技术”，即关起门来埋头研究自己的专属技术，把一切都藏着掖着，生怕被人偷学了。但是事实证明，在如今这个年代，这种闭门造车的思维行不通。游戏开发者与玩家们需要的是更便宜的主机——根据收集到的意见，开发者们希望新主机首发价格定在 400 美元以下。主机架构要尽可能简单，最好像开发 PC 游戏一样便利。于是按照这两大前提研发出来的 PS4，售价比 Xbox One 便宜 100 美元，首发游戏多达 22 款，其中包括 Mark Cerny 自己制作的《Knack》。另外还有 10 来款游戏将在年内发售。

PS4 代表了新索尼的新策略，这是一部由需求推动的主机，它的研发过程中充分考虑到游戏开发者和玩家的需要。如今的业界，已经与 7 年前 PS3 刚发售时完全不同。游戏机不再像过去那样强势，软件商们可以选择的平台众多，PC、智能手机、平板电脑……每一个平台的用户都比游戏机多。过去是软件商讨好硬件商，现在该轮到硬件商为软件商提供贴心服务了。游戏业界顾问 Scott Steinberg 说：“游戏合作伙伴们将会与硬件合作商一样重要。Cerny 在这个行业有三四十年了，他非常清楚当前的状况。他扮演的不仅仅是技术角色。”

Mark Cerny 于 1993 年第一次走进索尼东京总部。他成长于加州伯克利，距离硅谷不远。80 年代末，Cerny 离开雅达利之后，搬到了游戏产业的新中心——他在日本住了三四年，在世嘉参与了多款游戏的开发，包括《索尼克》、《导弹防御 3D》、《打靶场》等。在这几年间，他学会了日语。那一年他参加朋友的婚礼，在婚礼上认识了一位日本女子，他们最终走入了婚姻的殿堂。

1993 年，Mark Cerny 回到加州，加入了另一家游戏公司——水晶动力工作室。由于在日本期间积累了丰富的主机行业人脉，他很快加入了初代 PS 的游戏项目。1993 年的一天，他代表水晶动力工作室前往日本，在索尼总部参加一个会议。



▲外表童趣内里硬核的《Knack》是PS4首发游戏中最“纯正”的第一方作品，因为它出自于PS4设计者之手。

当时索尼已经开始向一些游戏开发商提供 PS 的开发套件，但仅限于日本公司。Cerny 成功地帮水晶动力要到了一下开发套件，因为当时像他一样能读懂日语合同的欧美开发者不多。那一天，将合同交给 Mark Cerny 的日本人就是吉田修平，那是他们的第一次相遇。“水晶动力将成为第一个参与开发 PS 游戏的非日本开发团队。”吉田修平说。



▲近年日益位高权重的Andrew House是索尼西化的最好标志。

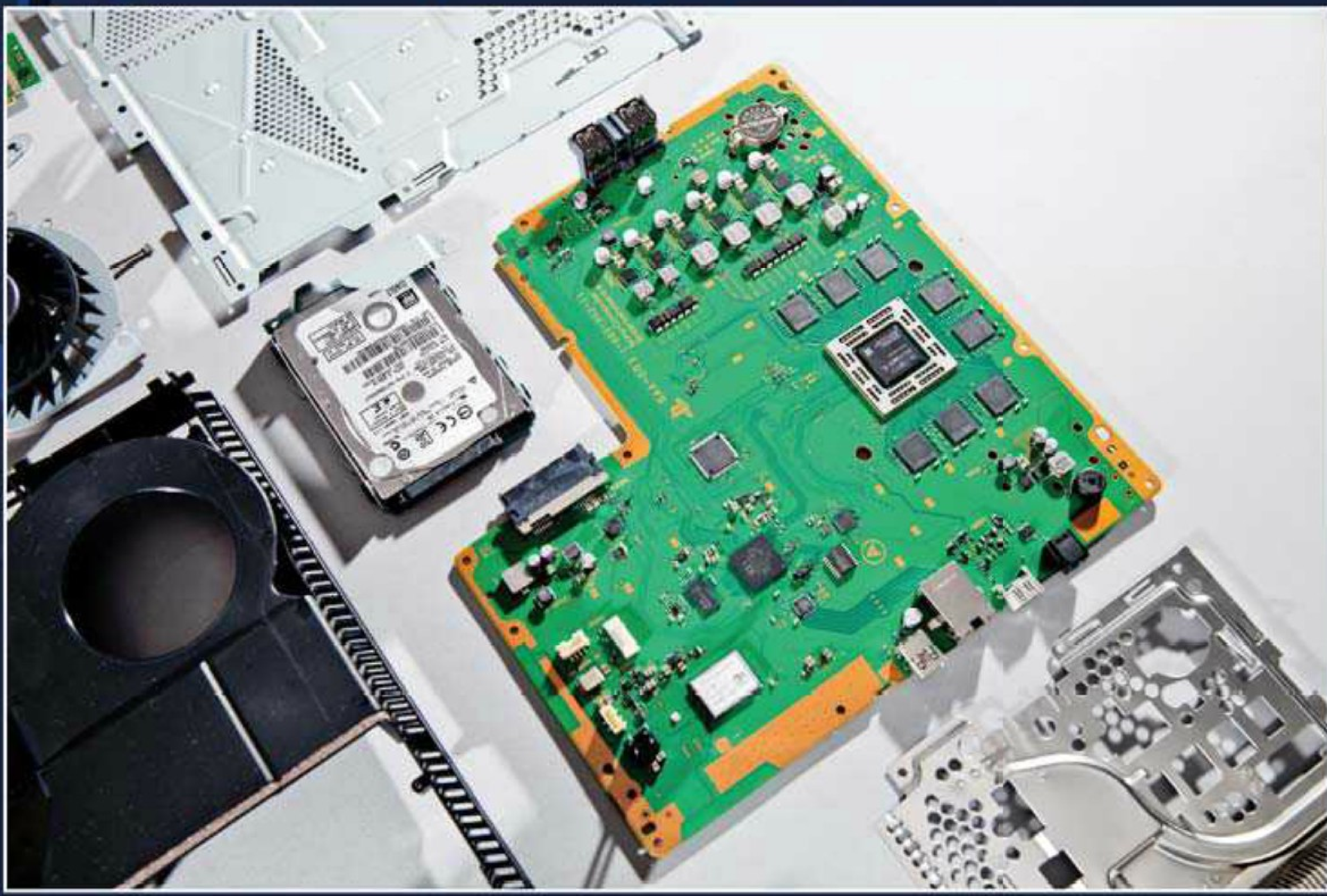
一段漫长的友谊由此开始。

Cerny 与索尼之间的关系并不是一路坦途，他还记得在 90 年代的时候，有一次被久多良木健当面训斥了 45 分钟，他被训得差点泪崩。后来回想起那时的情形，Cerny 说：“久多是一个牛脾气的人。”

后来《古惑狼》成为初代 PS 最畅销的游戏系列之一，主角克拉修也随之成为 PS 的吉祥物。2006 年久多良木健退位，Cerny 也迎来了出头之日。2007 年，他被吉田修平指派为 PS4 的首席架构师。

为了打破过去的僵化思维，索尼正不断引入西方高管担任要职。从之前的索尼集团 CEO 霍华德·斯金格，到现任 SCEI 社长 Andrew House，索尼的文化正随着这些高管的出现而逐渐改变。Mark Cerny 对日本文化有深刻的了解，尤其是对索尼的企业文化变迁。在 SCE，他的资历几乎与吉田修平和平井一夫一样深。“现在想起来都有点不大相信，我在 1998 年就跟索尼集团的首脑们很熟了，当时经常在各种展会后一起喝酒。”Cerny 说。不过他在索尼并不是要适应索尼的文化，而是要带领索尼打破传统。

The Method


▲PS4硬件的核心部分看起来就和PC差不多。

90 年代末，Mark Cerny 曾在一个会议中发表演讲，主题是他开发与孵化新游戏项目的方法。如今他的理念已经成为业界普遍采用的方式。DeNA 公司游戏制作人、曾在索尼工作过的 Ben Cousins 说："现在它基本已经被行业里的所有人采用。它有着巨大的影响力，这是行业外的人们很难真正明白的。"

Mark Cerny 的这种方法被游戏业界人士称为"The Method"或者"The Cerny Method"，又或者就叫"Method"。这种方法是首先仅制作游戏的一部分，用这一部分内容传达游戏的感觉，预览其最终的成品。对此，Cerny 说："也谈不上什么革命性。只是游戏还没做的时候，我们不知道人们是否会感兴趣。先做一小部分出来很有必要——但这部分内容必须是有代表性的。不能简单地将各种东西拼凑起来。"他把这种样本叫做"可发行的首个可试玩版本"。将样本做好之后，要寻求玩家的反馈，根据意见对游戏进行修改，然后扩充成整个完整的游戏。

Cerny 最早是在 90 年代中采取这种测试方式。他还记得当时上街拉玩家的情形。他把他们带到一个摆满游戏机的房间，他和同事们通过录像带把游戏录下来。然后他们草草地用纸板隔成几个临时小隔间，把各个试玩的玩家隔开，让他们不受干扰。后来这种方法受到普遍认可，索尼专门为此搭建了特别设计的房间，Cerny 与其他游戏设计师与经理人会在镜子的另一面观察玩家们的游戏情况。

那时 Andrew House 是索尼的一名市场部要员，他还记得 Cerny 在镜子另一头观察玩家的情形。"当时我真是大开眼界，"House 说。"他一句话也不跟玩家说，就看着他们怎么玩，还有他们的反应。我记得他就当场跟洛杉矶那边的游戏策划通电话，让他们马上修改游戏，根据他看到的情况修改。"

作为 PS4 首席架构师，Cerny 经常在东京与世界各地之间通勤，他不仅要牵头 PS4 的硬件设计，还要兼顾 SCE 全球工作室。和其他硬件人员一起，Cerny 不断咨询软件开发者，征求其对硬件功能的意见。Cerny 说："我们认为应该采取更加开放的方法，要有更密切的合作，搞清楚什么可行什么不可行。这在 2004 年是不可想象的——我跑了 30 多个游戏团队，问他们想要怎样的次世代主机。"

在主机基本架构方面，这次索尼内部倒是没有太多的争论。所有人都同意放弃 CELL 处理器，这种将游戏开发者们折磨致死的偏门技术，被公认为 PS3 的硬伤。游戏开发者想要的是与 PC 接近的硬件环境，所以索尼就给了他们 X86 架构。这种沿用了 30 多年的硬件架构，让游戏开发者的工作简单了许多。同时索尼使用了高端的处理器内核，使得游戏运行时能做到普通 PC 难以实现的图像处理效率。通过与 AMD 的密切合作，PS4 的中央处理器将 CPU 和 GPU 混合，根据游戏应用特点进行优化。

所有游戏开发者都想要尽可能更大的内存容量，因为内存从来就是家用机游戏最大的瓶颈，所以 PS4 就给了他们 8GB 的 GDDR5 内存，在容量和数据存取速度方面都比当今主流 PC 快得多。而且 CPU 和 GPU 可以共享这巨大的内存池。Cerny 说："短期内我们就能看到很多很好的游戏。而从长远来看，我们更会看到游戏的长足进步。PS4 还蕴藏了巨大的能量等待发掘。"

《Knack》制作人渡边雄介说，Cerny 设计主机的新方法取得了漂亮的成就。"开发 PS4 游戏比过去快多了。"渡边说。"我们可以对更多的创意进行尝试，如有不妥，可以更快地重新制作。比 PS3 方便很多。"据 Cerny 估计，PS4 相对简约的架构为《Knack》开发团队节省了一年的开发时间。

回归日式

PS4 是全球合作的成果，凝聚了软件和硬件开发者的心血。不过也有一些方面是在日本独立完成的。PS4 的外观设计就是在索尼公司设计中心进行的，负责人是隅井彻。工业设计这种事，不能咨询所有人的意见。隅井彻说："如果我们开了这样的头，那将永远无法收尾。那将变成一场噩梦。"

如果非要说的话，隅井彻可能从 Andrew House 那里接受了一点点建议。还有 PS4 核心研发团队也否决了 PS4 的初版设计方案，他们认为该方案太缺乏个性，完全就是一个普通塑料盒。House 要求隅井彻回炉重做。最后隅井彻做了 6 个完整的设计方案，House 从中挑选了两套方案。他把这两个样品摆在自己的办公室里放了好几天，然后做出了最终抉择。

Cerny 说，在审美方面自己完全没感觉。他在今年 6 月 2 日 PS4


►PS4如今独特的造型是多次设计筛选后得出的结果。



▲虽说有点残酷，但的确是在久多良木健离去后，索尼才终于获得了新生。

正式对外公布之后，才看到了它的最终造型。不过除此之外的主机其他部分，都有Cerny的参与。包括PS4的DualShock4手柄。

PS4的手柄设计团队负责人是青木俊雅和五十岚武，他们在索尼内外广泛征求意见，包括在荷兰与索尼的游戏开发者们深入讨论PS4的手柄尺寸，因为荷兰人的手比日本人大很多。青木俊雅说："开发PS3时，我们活在久多良木健的世界中。不管他想要设计怎样的手柄，他就会说'这就是未来'。而现在久多走了，这就变成团队决策了。"

青木俊雅和他的设计团队考虑过无数种设计方案，包括一种可以一只手拿的手柄，还有一个3D摇杆，一种能够侦测脉搏的设备，以及内置麦克风和摄像头的手柄。但是最后他们还是选择了外观与感觉和DualShock3差不多的方案——因为这才是游戏开发者们想要的。

在DualShock4手柄上增加一块小触摸板，这确实是听取开发者意见之后作出的决定，主要是考虑到当前智能手机和平板电脑游戏的流行，这样能够为将来多平台联动的游戏提供便利。此外，加入分享键也是游戏开发者的意见。玩家可以马上捕捉正在玩的游戏影像，并上传到社交网络与好友分享。在社交网络的时代，这也有着很深远的意义。青木俊雅说，该功能在一次电视电话会议提出来后，所有参会者立刻表示赞成。

吉田修平说，虽然PS4是由美国人牵头的项目，但在其研发过程中，反而更加回归日本传统。按照美国企业文化，决策是由最高层提出，然后再向下推动。而日本的企业文化往往是基层或中层共同提议，再由高层定夺。在Mark Cerny之前，因为SCE有久多良木健这个独裁者，所以其实是更接近于美式的决策方式。而现在才是真正回归日式了。

手柄革新

2010年青木俊雅加入了SCE产品策划部担任经理。此前他在索尼集团已有多年的工作设计经验，先后参与了Walkman、PSP和PS3的设计，不过主要从事的是光驱的设计。3年前，他被委以重任，负责设计PS4的新手柄以及用户界面。

与PS4同时期启动研发的PSV，到了硬件设计的最后阶段才开始展开操作界面的设计，而PS4完全不同。索尼知道良好的操作对于一台新主机的重大意义，当年PS3已经在六轴手柄上吃了太大的亏。所以在PS4硬件研发项目启动之时，DualShock4手柄也被提上了议事日程。项目组曾经提出了许多激进的想法，其中很多方案可能是PS时代过来的玩家们完全无法想象的。

青木俊雅说："最开始的时候，我们想过彻底改变手柄。我们尝试了新设备，改变了外形。然后我们找各个游戏团队咨询，根据他们心目中的最佳微型进行调整。我们总共做了20多个样本方案，有些是没有按键的，只有触控板。也有一些是圆形的。有很多疯狂的想法。"

这些初期设计概念并非全部原创，比如完全触控板的设计方案明显是受到Wii U手柄和iPad的影响。设计师们甚至从X360手柄那里寻找灵感。青木俊雅说："对于类比摇杆，我们确实测试过将摇杆放在顶部，因为X360的摇杆是在左上部。有些射击游戏团队希望这么改。他们知道消费者喜欢X360就是因为射击游戏。"

索尼几乎尝试了所有的类比摇杆位置组合，有像PS3的，有像X360的，还有像Wii U的。当时索尼已经把右摇杆在上的手柄样本做出来了，然后任天堂就公布了Wii U，设计团队看到后大吃一惊："那不是我们的样品嘛！"不过仔细研究后设计团队认为此方案不可行，因为玩家已经习惯了右部按键的位置，将右摇杆放在上方，× 键的位置就会过于靠下，拇指很难按到，而这是PS系游戏最常用的键。习惯PS3手柄的玩家们会感到极其别扭。"右手通常是又操作按键又操作摇杆，而左手一般不怎么在摇杆和十字键之间切换。所以左边的摇杆位置可以调整，而右边若调整会破坏玩家的体验。"

当手柄设计组将初期手柄原型交给游戏制作组时，一些开发人员已经在制作PS4游戏。他们也想以开放的思维对待新事物，但在按键布局上实在是已形成习惯。《杀戮地带 暗影坠落》的游戏系统主程序Tommy de Roos说："我们一直都提醒自己这是面向一个平台的手柄，而不止是面向我们的游戏。每个工作室都有自己的需要。我们需要耳麦插口。我相信Evolution工作室(《驾驶俱乐部》开发商）需要更好的陀螺仪，因为他们想要更好的方向盘操作体验。"

"一旦形成了习惯就很难改变"青木俊雅说，每一个版本的手柄原型，都会听到许多工作室反映说"这玩意儿不适合我们的游戏"。比如正在制作《无名英雄 再来者》的Sucker Punch工作室，他们就希望完全保留原来的手柄设计。这些开发团队在为PS4制作首发游戏时，脑袋里面就已经假定了是用PS3手柄来操作。所以新手柄的想法太大胆必然遭到他们的反对。

青木俊雅估计，在索尼咨询过的游戏开发者中，有大约一半的人认为在PS3手柄的基础上稍加改良即可。另一半人则是"随你怎么改"的态度，这些人大部分是刚做完PS3游戏，手头上还没有PS4项目，所以还没有想好未来的游戏该怎么操作。

每个工作室擅长于不同的游戏类型，让所有人满意是不可能的。只要有80%以上的反馈表示认可，索尼就会认真考虑该方案。最后，索尼在类比摇杆的位置上选择了保留传统。本来在用户测试组还有人要求认真测试一下"Xbox版"的设计，但青木俊雅说，左右对称的摇杆布局已经"深入到我们的DNA"。包括管理层也认为，这样才是PlayStation的标志，必须要保持。

不过DualShock的造型上也有一些很细微的改良，如果没有指明的话，你可能都不会注意到。比如类比摇杆四周边沿的倾斜角度、方向键中间的内凹、功能键之间的间距等。这些改良虽然细微，但是用过之后就会知道，使用了DualShock4手柄之后就再也不想用回DualShock3手柄了。



▲小小的PS4手柄汇聚着大量的开发者心血。

多功能触控板



▲加入触控板是DualShock4手柄上最大胆的改动。

当然，PS4手柄最大、最明显的改变还是增加了中部触控板。它就像一块iPhone触摸屏，可以识别各种划屏操作，也可以把整个触控板当成一个巨大的按键。青木俊雅说，在设计阶段，也曾考虑过将这块触控板变成真正的触摸屏，而且也做了样品进行测试。但是除了增加成本之外，游戏开发者们还认为一边看电视屏幕，一边还要低下头来看手柄屏幕简直太累了。他们希望消费者专注于大屏幕中的内容。

当年Wii推出之后，体感操作立刻风靡全球，没有及时把握趋势的索尼和微软错失良机。所以在Wii U提出了“第二屏”概念之后，虽然很多游戏开发者都不大看好，但索尼也不敢掉以轻心。在各种触控操作和第二屏概念上进行了大量的研究。PS4将支持很多设备，包括智能手机、平板电脑和PSV，这些设备都可以当做第二屏来使用。青木俊雅说：“游戏团队有很多创意，有的尝试了全触摸屏操作，他们觉得这是一种不错的新操作方式，很多是按键与摇杆做不到的。”

有一种想法是用一块触摸屏取代传统功能键（○□△ ×），不过这个想法马上被否决了，青木俊雅笑道：“投票数是100:0”。索尼也尝试了在背部加入触摸板，就像PSV一样。在设计部的办公室里，还有一个样品是可以在手柄上任意移动触摸板的位置。

最后还是大家熟悉的PS手柄布局胜出了。青木俊雅说：“开发者们都喜欢触摸板，但只能作为备用输入方式。当然，今后随着它的不断进化，大家会适应触摸板，它或许会变成主要操作方式。”

在今年的E3展上，索尼让媒体亲手体验了PS4，用于演示的重点游戏是《杀戮地带 暗影坠落》。这是大部分记者第一次摸到PS4手柄。在此之前，射击游戏玩家们都更青睐X360手柄，对于PS3手柄颇有微词。PS3手柄感觉较轻、质感较差，摇杆在移动和瞄准操作时感觉较松，扳机键也不大适合FPS。而当记者们用PS4手柄玩《暗影坠落》时，对于DualShock系列手柄不适合FPS的传统印象完全改变了。

《杀戮地带 暗影坠落》制作人Steven ter Heide说：“小小的细节会造成大大的不同。所有人只注意到触控板和耳麦插口，却没有发现那些让一切变得更好的小细节。”

左右两个类比摇杆堪称当今家用机游戏最主要的输入装置。在很多游戏中，玩家的两个拇指基本上离不开这两个摇杆。很多玩家青睐隆起的弧形穹顶状摇杆顶帽，这样在推摇杆时较为平滑，特别是从边缘推摇杆时。但这样的形状并不是最合适的。青木俊雅说：“我们知道这种形状比较滑，令人总是感到不大对劲。”

PS4的新手柄上，摇杆顶帽采用了些许内凹的形状，中间是一个圆形，顶部造型从弧形变成了扁平状。青木说，索尼设计了很多种顶帽形状，凸起的形状总是很容易打滑，就算换材质也没用。而采用内凹的形状后，拇指按在顶部时，其凸起的圆环就会将指心扣住，这样推动摇杆时就非常牢靠了。而且从边缘推摇杆也很舒适，没有尖锐的边缘。

索尼还将PS4手柄的摇杆高度降低了一些，目的是让玩家的小指能更舒适地搭在手柄的合适位置，另一个重要原因是不让摇杆成为拇指触碰触控板的障碍。



▲DualShock4手柄摇杆帽上的改动在肉眼上并不明显，只有在使用后才能感受到。

细节的力量

射击游戏与赛车游戏开发商在类比摇杆操作的僵硬度方面有着不同的看法。当年“《GT赛车》系列”的开发团队Polyphony Digital抱怨DualShock2的摇杆推起来太僵硬，后来索尼就把DualShock3的摇杆改轻了一些。现在“《GT赛车》系列”的重要性已远远不及《COD》等FPS大作，而FPS对摇杆操作的精确度要求极高，特别是右摇杆，所以FPS开发商不想摇杆太轻。对多种硬度进行测试比较之后，索尼最后选择了介于DS2和DS3之间的硬度。不喜欢FPS的玩家也不用担心——在决定摇杆硬度时，索尼充分参考了各种游戏开发商的意见。青木俊雅说，他们尽可能公平对待各开发商的意见，不过确实会优先照顾部分开发商的需求。

“我们向第三方开发商发布了三四种不同硬度、不同高度的摇杆，他们也派了自己的测试组测试哪种硬度最合适。我们把他们的意见列了出来，当然也标明了是谁发表的意见。所以不同开发者说法的分量是有所不同的。”青木俊雅说。

摇杆的高度变低之后，摇杆操作的键程就相应地变短了，大概是介于PS3和X360之间。青木俊雅说：“将摇杆从最左边移动到最右边，对于拇指来说其实是很大的移动幅度。根据我们的用户测试结果，两个小时的游戏时间之后，大家都感到拇指关节明显疲劳。将键程缩短，同时又有同样的精确度会好很多。”

以摇杆静止时为中心，围绕其一小圈的范围内，被称为“死区”。推动摇杆出了这个死区范围之后，才会有被主机识别的操作信号。保留这么一个空白地带非常重要，这样可以避免误操作。如果死区范围太大，玩家就要大幅度操作，如果死区范围太小，又会感觉过于灵敏。根据过去采集的数据进行分析，索尼最后决定在PS3手柄的基础上缩小死区范围，使其操作变得更灵敏一些。



▲看似只是一点点的高度改动，但其实内里蕴含的巧妙之处常人简直难以想象。

左右摇杆同时也代表了L3和R3键，根据射击游戏团队的意见反馈，青木的设计组改进了两个摇杆的按压操作。“DualShock3的摇杆笔直的时候还比较容易按，但是稍有角度就很难按了。我们将此也进行了改良。”但是还要考虑到推动摇杆的动作会不小心变成按压操作，所以也不能调得过于灵敏。

十字键在当今手柄中的重要性已大不如前，一般在游戏中就是用于菜单操作或者换武器的快捷键。不过格斗游戏玩家仍然需要精确的方向操作。多年前微软就对X360手柄的十字键进行了重新设计。索尼也花费了不少的精力改良PS4手柄的十字键。

与DualShock3相比，PS4手柄的十字键显得更加突出，因为前者有一个十字凹槽，而后者就突出于一个平整、光亮的表面之上。Heide表示，这么设计的原因是要让玩家更直观的感受到每个方向键的存在感，能够凭直觉地去按不同的方向。按了方向键之后，也会有更明显的按压感。

青木俊雅说，根据观察统计，玩家按方向键的习惯一般有两种类型，一种是从侧面按，还有一种是拇指始终位于十字键中心位置。不管是那种习惯，在长时间的游戏之后，都会导致拇指疼痛。所以索尼根据玩家的这两种按键习惯对十字键进行了改良。

新的十字键在中心部位形成了一个内凹的圈，刚好贴合玩家的拇指。当拇指从中心向外移动，方向按键会稍微变宽、角度也变高，也就是说整个是向上翘的造型。处于十字键区域之内的拇指，会更清晰地感觉到周围四方向的按键。青木笑道：“我们在测试十字键的时候，大量使用了《街头霸王》作为测试对象，这是理所当然的。”



▲DualShock3手柄在与X360手柄相比时，表现较为优秀的地方就包括了十字键，而这一优势在DualShock4上得到了延续。

情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

○□△×的秘密

作为PS家族标志性的按键，“○□△×”四个功能键并没有明显的变化。青木俊雅说：“很多玩家都喜欢DualShock手柄的按键感觉，所以我们尽量保持相同。”


▲经过索尼多年的刻意塑造，○□△×已经成为了PS系主机最主要的标志。

“○□△×”键虽然在每一代手柄上看起来都差不多，但其实每次都有一些内在的变化。PS3手柄的“○□△×”键能够感应到玩家的按压力度，按键更快、更急，在部分游戏中会有不一样的效果。但是青木俊雅表示，因为绝大部分游戏没有用到该功能，因此在DualShock4手柄中取消了类比信号，全部使用数字信号。手柄内部的构造有所不同。

另外一个细节相信是大部分玩家都没有注意到的：“○□△×”四个键之间的间距并不是均等的，○和□之间的距离比△和X之间的距离稍微宽一点。青木俊雅说：“没有人注意到这一点，实际上我们的很多设计师也都没有注意到，在测试的时候才有人说‘嘿！DualShock3的按键间距是不一样的啊！’”

在DualShock4手柄中，○□△×的排列改成了标准的正方形。这并不是为了取悦某些有强迫症的工程师，而是为了多留出一些空间。青木俊雅说：“设计DualShock4的时候，我们希望中间的触控板尽可能大一点，但是又不想把手柄做得太大。我们把○和□拉得更近一些，能够节省一点点横向的空间。”

“○□△×”键的改动微乎其微，而扳机键的改动就可以说是天翻地覆的了。DualShock3手柄的L2和R2键是最遭人诟病的地方，圆弧状突起的造型明显不适合FPS游戏。所以索尼将DualShock4手柄的L2和R2键改成了内凹式，看起来更像个扳机，也更接近X360手柄的扳机键形状。《杀戮地带 暗影坠落》的制作人Steven ter Heide说：“这次扳机键的感觉好多了，变得更自然。”所以Guerilla Games决定将本作的射击键从过去的R1键改为了R2键（考虑到玩家的习惯问题，也可以在菜单中调回R1键）。



▲哪怕是近距离用肉眼比较，按键之间距离的差异还是非常不明显，只有在使用时才有会直观感觉。

DualShock3的L2和R2键另外一个重大缺陷是其位置过于突出，将手柄平放在桌面上时，这两个键会成为手柄重量的受力点。这样，玩家将手柄放在桌上的一瞬间很容易造成误操作。相信很多玩家都会有类似的经历。“我们和那些讨厌DualShock3手柄的玩家讨论过，他们经常说的第一个抱怨就是把手柄放下来的时候，Netflix（视频点播服务）就变成快进了。”青木俊雅笑道。



▲按键名称标注和摆放方式都展现出了设计者在人性化方面的考虑。

视频点播服务正在成为游戏机继游戏之外的第一大应用，而在进行点播操作时，一般是选完片子开始播放后，就把手柄放在旁边的桌上。所以不小心碰到R2键变成快进的情况非常普遍。PS4手柄的L2和R2键仍然是向外突出的，但是因为造型从圆弧形变成了扳机形，放在平面上时，其底部是与平面水平接触的，不像DualShock3手柄一样会在手柄重力作用下形成向L2/R2键内压的作用力。

很多玩家应该还会感到PS3的L2/R2键偏软，有种按在泥里的感觉。PS4手柄对此也进行了改进，与DualShock3相比更硬一些，不过玩家在按压的过程中，键位的阻力是保持均衡的。虽然改变是细微的，不过对于游戏开发者来说，意味着需要进行大量的调整，比如在赛车游戏中，按压按键的程度与对应的踩油门力度需要达到微妙的平衡。

还有另外一个小细节是肩部按钮上面的编号从单纯的数字变成了“L1/L2/R1/R2”，而且字母的方向是倒立的，这样玩家将手柄往上抬的时候看到的就是正向的字母。这是考虑到一些新手对玩家布局不熟，需要清楚看到按键上的标识。

前瞻性设计



▶目前触控板的应用还集中在第一方游戏上，这一设计能否成为创新点还有待时间验证。

作为 PS4 手柄最大革新的触控板也暗藏玄机。这个触控板可以作为一个大按钮，一个触摸屏，或者当成多个按键。因为可以识别玩家触碰的位置，因此可以将不同的区域设置为不同按键功能。比如在《杀戮地带 暗影坠落》中，可以用触控板来控制 OWL 无人机。触控板的上下左右四个边缘分别对应四个指令。

但是“按键太多”是当今家用机游戏广受诟病的原因之一，手柄上密密麻麻的键位已经导致很多不怎么玩游戏的人们晕头转向。《暗影坠落》制作人 Steven ter Heide 说：“我最初也对触控板表示怀疑。你要把拇指从摇杆上移开才能进行触控操作，那还有什么必要那么做呢？它的精确度如何？触控区域是否够大？”

索尼曾试过多种触控板方案，包括一种可移动位置的触控板。但是最后决定要以不破坏 DualShock 手柄造型为前提，所以触控板不能太大。那为什么非要添加一个触控板？Heide 说：“我认为这是一个极具前瞻意识的功能之一。我们现在也能想出一些把这功能用上的创意，一两年后可能会有人想出更令人兴奋、更好的应用，他们会更好地与游戏融合。”

DualShock4 还自带了简化版的 PlayStation Move 体感控制器功能，可与 PlayStation 摄像头配合使用，可以说是将体感控制与传统控制合二为一。将手柄顶部的 LED 灯作为定位装置，利用 PS 摄像头确定其准确位置，其技术原理与 PS Move 差不多，只是精确度差一些。另外一个重大差别是 PS 摄像头只能侦测 DualShock4 手柄在 X/Y 轴上的位置，无法确定其 Z 轴位置，也就是无法识别纵深位置。

PS4 手柄的 LED 灯也会变换颜色，与 PS Move 一样，具体取决于游戏开发者的安排。在《杀戮地带暗影坠落》中，灯的颜色代表玩家的健康状态，正常为绿色，中枪后变黄，随着受伤程度的加深变成橙色与红色。

令人欣慰的是 DualShock4 手柄没有像 Move 一样顶个球。手柄顶部的 LED 形状也是有讲究的，呈一定的尖角状，朝向地面。青木俊雅说：“在早期的样品中，灯条的位置是较为突出的，玩家从上往下能看得见。但很多人指出，不少玩家是在黑暗中玩游戏的，他们不想在视野中出现其他太亮的东西。如果太亮会令人分心，破坏了游戏体验，特别是在恐怖游戏中。所以我们把它的位置做的尽可能隐蔽。”

那么为什么灯条的形状是三角形呢？在早期的样品中其实是长方形的，但是涉及设计团队认为那样导致手柄太臃肿，因为还要留出一个 USB 接口用来连接充电线。目前采取的 V 状设计能够将手柄体积变小一些。索尼非常喜欢此造型，以至于故意将 L2 和 R2 键形状进行了微调，变得有点三角状的感觉。

在 PS4 手柄上增加了分享键和 Option 键，却不见了 Start 和 Select 键。初看会令人感到有点古怪。不过仔细想想也觉得合理：Start 和 Select 键已经存在了几十年，但是如今这年头，除了游戏刚开始时“Start”一下之外，谁还用这两个键来“开始”与“选择”？青木俊雅说，设计团队很早就想加入分享键，但是又不想增加键位，因为已经有太多人抱怨手柄的按键太多。所以就只能探讨将哪个不常用的键换掉。大家都想到了 Select 键。

加入分享键的想法是游戏开发团队最早提出来的，因为 PS4 有第二块芯片可以后台录制游戏。但是如果要在游戏过程中返回主界面开启录制功能太麻烦，所以就想到能不能实现一键分享。特别是现在上传游戏影像的越来越多，也能对游戏本身起到宣传作用。至于 Option 键，实际上就相当于 Start 键，是进入菜单用的。

目前，分享键是一个专用的系统按键，也就是说游戏开发者不能打这个键的主意，不过未来可能会对此政策进行调整。现在看来好像也没有什么必要，毕竟触控板就相当于 N 个按键了。决不至于出现按键不够用的情况。

最好的手柄

索尼也曾考虑过在 PS4 手柄上搭载一个麦克风，但是后来决定只设一个耳麦插口。青木俊雅说，如果在手柄上直接搭载麦克风，在按键的同时说话，会有很多奇怪的杂音。插上专用耳麦会好很多。

当你握住 PS4 的手柄时，应该会感到其手感比 DualShock3 手柄好。决定握持手感的关键，就在于握柄的形状与质感。索尼对握柄进行了无数次的调整，这种改变主要不在外观上，而是在触感上。

DualShock4 的握柄比 DualShock3 长一些，其后端也更厚一些。青木俊雅说：“很多人认为 X360 手柄拿起来更顺手。DualShock3 手柄需要刻意地握住，而 DualShock4 手柄就不需要，它会与你的手掌自然贴合。我们融入了 X360 手柄成功的部分，同时保持了经典的 PS 形状。”

PS4 手柄比 PS3 稍大一些，但青木认为喜欢精致小巧的日本人不会因此而感到不满，他笑道：“来自管理层的第一道命令就是要控制尺寸大小。这是日式的思维。但是我们在进行用户测试时，反而稍大一些的手柄更受认可。我们有数据支撑，管理队伍也就认可了。参加测试的日本用户并不认为它太大，他们感觉尺寸刚刚好。”



▲DualShock4手柄握把上的改进有向X360学习的痕迹，8年的本世代斗争中，索尼和微软都从彼此身上学到了不少东西。

DualShock4 握柄的表层材质也有很大的变化。虽然仍是用塑料而非橡胶，但不像过去那么光滑。“手柄底部是玩家很容易手心出汗的地方，我们用了更多的纹理，这样能防止手滑。”青木说。

光从视觉上来说，DualShock4 的两大不同之处是：首先，塑料外壳是两种颜色的，不像 PS3 手柄一样为单色。前端是深灰色，加入纹理的后端则是浅灰色。其次是在手柄前端，十字键和功能键区的两个圆圈是光滑的黑色。

重量也是手柄设计中极其重要的因素。最早的六轴手柄因为没有震动马达，导致重量太轻，被喷玩起来毫无手感。DualShock3 手柄增加了马达，重量也增加了。而 DualShock4 手柄又更重了一些。当然不会重到让你感到很累，而是会有一种更加实在的感觉。青木俊雅说，设计团队并不是刻意增加重量，而是 PS4 手柄里的用料确实更多了。根据在美国和欧洲的玩家测试情况，大部分人表示 DualShock4 手柄的重量“很完美”，不过日本人则感觉稍微重了一点。“他们习惯了 DualShock3，在日本 X360 不多，所以大家习惯了那种重量。对日本人，我只能说很抱歉！”青木俊雅说。

Heide 说，他和他的欧洲同事们都认为 DualShock4 是有史以来最好的手柄。“它更为灵敏，就像是我自己身体的自然延伸。我所喜欢的地方难以言表，它在质量、重量等方面都非常合适。”

更重、更大的手柄设计，为 FPS 而优化的扳机键，PS4 的很多设计理念都反映了索尼“优先为欧美服务”的新思维。再考虑到日版发售日定在 2014 年，比欧美甚至港台版都晚，可想而知日本地区在索尼的次世代战略中是多么的不受重视。而这一切都是由市场决定的。日本玩家热衷于任天堂系掌机与手机游戏的结果，就是只能玩更多的掌机与手机游戏。次世代与日本无关。



苏醒的巨人

PS4为索尼带来的复兴前兆

2013年11月15日，100万台PS4在北美首发当日被抢购一空。PS4成为史上惟一一部首日实际销量突破百万台的游戏机。两个星期后，PS4登陆欧洲，将全球实际销量提高到210万台。如果不是供货不足，被Xbox One抢走了部分潜在用户，PS4很可能创造半个月全球销售300万台的历史奇迹。

在PS4攻城拔寨、全面收复失地的同时，衰退10年的索尼集团也出现强劲复苏之势，多款旗舰产品再现SONY品牌光辉。迷走十年的索尼，能否在PS4的带领下重获新生？

文 lancer 编 稀饭 美编 NINA



▲E3展上索尼展区试玩PS4的盛况。

感动理念

2012财年，索尼开始出现复苏迹象。平井一夫终于遏制住索尼集团连续4年、总计达8000亿日元的巨额亏损，在这一财年实现了430亿日元的净利润。2013第一财季，索尼就给了投资者一个惊喜，单季净利364亿日元。但是第二财季阴云重现，索尼集团亏损了193亿日元，财报公布后，索尼股价下跌了11.1%，市值蒸发了20亿美元。

2012年的索尼财报，被认为是精心粉饰的结果。索尼的盈利主要来自资产甩卖，包括7.3亿美元出售化学产品业务，总计23亿美元出售东京和纽约的两栋办公大楼，以及4.7亿美元出售DeNA公司13%的股份。此外安倍经济学的施行刺激了日元的高台跳水，海外收入比例占8成以上的索尼从中获益匪浅。而排除这些因素之后，索尼的核心业务暂时并未有明显改善。


▲平井一夫已经遏止了索尼的衰势，但要重振则尚需更多的时间。

平井一夫上台后，在改革思路上与霍华德·斯金格类似，主要是剥离过时、低附加值的产品，强化优势产品。平井一夫认为的强势产品主要是数码影像、游戏与移动这三大板块。索尼的大部分销售收入来自这些部门，但是其利润反而是来自不太起眼的服务与内容部门。上个财年，索尼游戏与相机部门的净利润只有 17 亿和 14 亿日元，而金融服务与电影部门分别盈利 1458 亿日元和 478 亿日元，过去十年，生命保险业务总共为索尼创造了 9330 亿日元的运营利润。而作为销售收入大头的电视与音响部门，去年亏损了 843 亿日元。鉴于此，华尔街著名投资银行杰富瑞曾如此评估索尼的电子业务："电子是它的阿基里斯之踵，在我们看来，它的价值为零。"

平井一夫不可能放弃电子业务，这是索尼的立足之本，所有索尼老臣子以及"SONY"品牌拥护者对此有着不可割舍的感情。如果保不住电子业务，平井一夫将成为索尼的历史罪人。而要恢复索尼电子的风光，首先要走出财务窘境。要有充裕的资金，让索尼的工程师们心无旁骛地研究出革命性的产品，并给予足够的营销支持。同时要让索尼的工程师们重新把握时代的脉搏，把握消费者的喜好。

为了恢复索尼的工程师文化与创新精神，平井一夫亲自负责了一些重要产品的研发，自己担任产品的首席体验员。2013 年索尼推出了多款有良好口碑的重要产品，包括 Xperia Z1 手机、RX-1、RX-100、A7 全画幅相机等，其中 A7 等革新产品令人仿佛看到了索尼昔日的光辉。这是平井一夫"One Sony"改革战略下的产品，充分展示了索尼各部门优势技术融合的潜力。以拍照功能强大的 Z1 手机为例，平井一夫说："这是我们业务部门之间技术分享的展现，它是 One Sony 的战略产物，它为我们的产品融合开了个好头。"

产品线太广一直被诟病为索尼集团没落的重要原因，索尼进入到太多陌生领域，有点不务正业的嫌疑。但平井一夫认为，多元化是一种优势，就像通用电气的触手无所不在，几乎渗透到所有能够想象到的领域。"怎么就没人问东芝核电厂和电子产品有什么联系？还有丰田，它在日本造的更多的是缝纫机和房子。"平井一夫说。

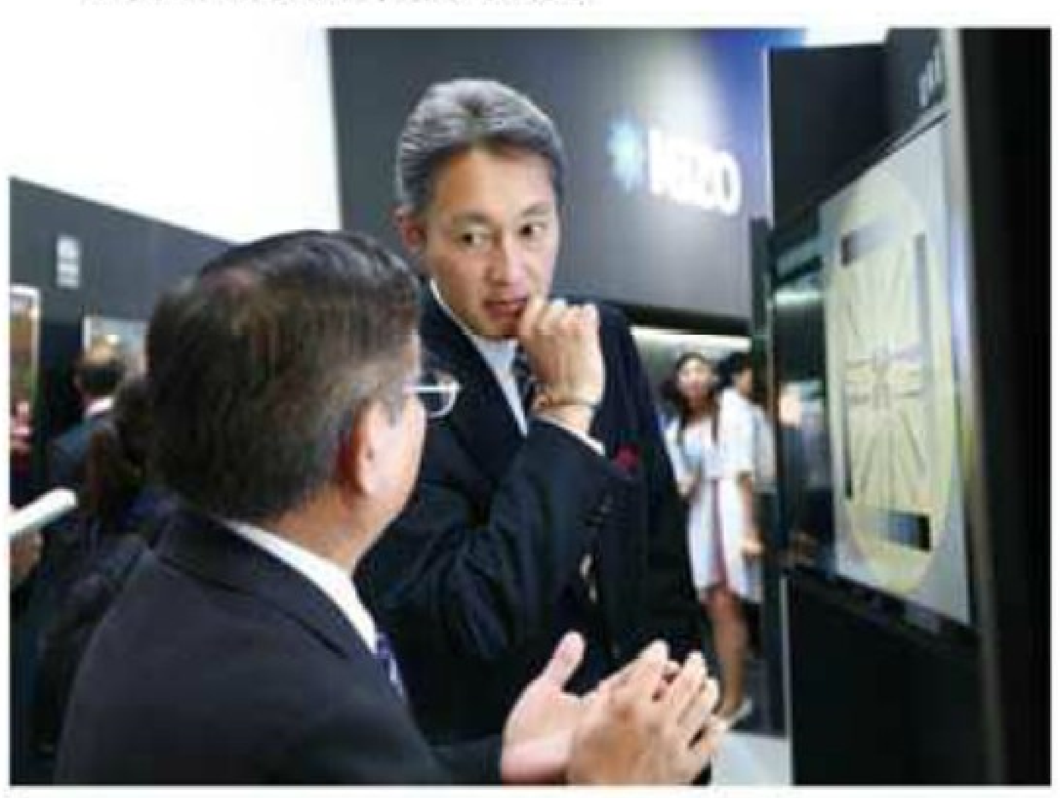
平井一夫认为，索尼集团那些看似毫不相关的产品领域，其实都有一个共同点，那就是要"感动用户"。得到一件完美的硬件，或者听到一首好歌，看了一部精彩的电影，都会让人感动。索尼要建立的就是与消费者之间的情感纽带。而要实现这一目标，决离不开游戏这种娱乐产品。


▲以Xperia Z1为中心，索尼在手机领域也在打造自己的多媒体阵营。


▲索尼a7R相机的空中组装镜头广告也是感动用户理念的一种体现。

专注与多元化

2013 上半年，基金公司"第三点"用 11 亿美元悄然吸纳了索尼 6.5% 的股份，成为了索尼最大的股东之一。"第三点"的掌门人 Daniel Loeb 专程飞到东京，与政府官员以及索尼高层开了 3 天的会，他表示支持索尼的变革计划，但他相信索尼要成功必须专注。这次会议之后，Loeb 对他的合伙人说他对平井一夫及其智囊团的管理才能印象深刻。


▲平井一夫虽然在索尼集团管理层中算是年轻一辈，但却深谙用人之道。

作为索尼历史上最年轻的 CEO，平井一夫刚上位时曾遭到索尼诸多老臣子的不满，改革措施面临着巨大的执行阻力。但现在平井一夫地位已逐渐稳固，他用漂亮的财报赢得了董事的支持，用绵而有力的改组措施树立了权威，并以其圆滑的交际能力与语言能力在公司内外获得良好口碑。平井一夫非常善于满足各方势力的需求，他与斯金格的改革目标一致，但手法更高明。他一方面保持索尼集团产品的多样化，一方面也倾听股东需求，保持部分产品领域的专注性。

PS4 就是索尼回归专注的表现。平井一夫曾在公开场合承诺："PS4 最为重要的是要确保对核心游戏玩家的吸引力。"所以 PS4 从公开到发售，一直把宣传点围绕在游戏上，不再像 PS3 时代一样动不动就绘制美丽蓝图，时刻将多媒体挂在嘴边。PS4 专注于玩家的需要，它倾听玩家的心声，精心打磨了手感完美的 DualShock4 手柄；它倾听游戏开发者的心声，使用了 8GB 的超高速内存。它倾听第三方发行商的心声，将主机售价定为 399 美元的黄金合理价。从软件商到终端消费者，整个产业链对 PS4 一片满足。



乔布斯老爷曾说："消费者并不知道自己需要什么，直到你把成品摆到他的面前。"索尼曾坚守此道数十载，为消费者创造了无数经典产品。直到进入互联网时代，索尼自己也不知道消费者需要什么。所以索尼失去了成为潮流引领者的机会，只能跟随别人创造的潮流。要成为苹果一样的企业，需要乔布斯一样洞悉未来的领袖。久多良木健曾是这样的一位领袖，他像乔布斯一样独断专行，早已看到家电网络化的未来。他带领数千名工程师埋头研究了5年，烧掉了索尼数十亿美元。但他只看到了方向，而没有看到时间。PS3在错误的时间选择了错误的技术，将SCE积累十几年的财富付之一炬。久多良木健离去后，一个由梦想家创造梦幻产品的时代随之终结。索尼失去了对消费者口味的把握能力。



▲作为PS4的开发者，Mark Cerny的游戏开发者身分对于业内人士来说也是一颗定心丸。

工业设计与强大的功能曾是索尼产品红遍世界的主要原因。现在竞争对手们的工业设计实力都跟了上来，索尼在这方面的优势已不那么明显。在功能上，当今电子产品追求的不是强大，而是用户体验。这种用户体验需要硬件与软件的完美结合，而在软件和硬件上各自为政的索尼早已失去此能力。SCE可能是索尼集团内部在软硬件结合上做得最好的部门，所以索尼的革命从SCE开始合情合理。

务实的平井一夫接替久多良木健之后，索尼不再谈梦想。平井一夫知道索尼难以造出革命性的产品创造新潮流，无法创造出"消费者不知道自己需要"的产品，但索尼可以将消费者需要的东西做到极致，用极致的产品感动消费者。所以索尼创造了"史上最强紧凑型相机"RX1，创造了3640万像素的全画幅微单a7R。PS4也是以极致体验为目标而研发的主机。索尼在400美元的成本范围内，使用了最符合玩家需求的技术，不像PS3和Xbox One一样强行搭载玩家不需要的技术。索尼还让软件开发人员参与到PS4的初期研发，将有软件技术背景的Mark Cerny提拔为PS4首席架构师。PS4终于成为无可争议性能最强、性价比最高的次世代主机，这在PlayStation的历史上还是第一次。

"为核心玩家打造"的PS4赢得了媒体与玩家一边倒的舆论支持，发售之前已在气势上战胜了Xbox One。"北美首发日销百万台"的壮举令业界沸腾，更令各界看到了索尼复苏的希望。PS4可能是索尼十几年来最成功的产品首发，也因而被那些期待索尼复苏的人们报以厚望。日本彭博财经社采访了多位高层知情人士，他们普遍认为PS4本财年的销量将会是考核平井一夫改革成功与否的重要指标。如果PS4无法按计划在2014年3月底之前销售500万台，各界对索尼复苏的信心将严重受挫。

对平井一夫来说，PS4不容有失。幸运的是，只要工厂不出什么意外情况，索尼一定可以按计划完成500万台产量目标，而只要PS4有货，就一定有人照单全收。



命运之势

在游戏业，甚至整个消费电子行业，硬件首发的气势甚至可能决定其未来命运。一旦"势"已形成，消费者会跟风购买，零售商会积极进货并大力度促销，第三方软件商会更有信心地投入大作，软件阵容会在更短时间内步入成熟，并由此进一步提升气势。

PS4发售不到半个月，《COD 幽灵》、《杀戮地带 暗影坠落》等游戏销量相继突破百万，创造了新主机的首发游戏销售速度新纪录。其他主力游戏，如《刺客信条Ⅳ》、《Knack》等均有超出预期的销量表现。预计次世代游戏的进程将因此而整体提速。此前业界的普遍看法是本世代主机与次世代至少会有5年的并存期，在此期间大部分游戏将以跨世代的方式开发与发行，其中至少前三年内销量都将以本世代版为主。但PS4游戏的强劲热销开始让一些第三方"抢攻次世代"的热情高涨，发挥PS4真实潜力的游戏将更快出现。据传2014年的《刺客信条》新作可能会以两款不同作品的形式推出，分别在本世代和次世代主机上发售，目的就是使次世代版本不受跨世代的约束，可以完全针对次世代性能特征开发真正次世代的《刺客信条》。

《杀戮地带 暗影坠落》销量轻松过百万，这预示着该作跨世代移植PS3的几率大大降低。这对于PS3玩家是个噩耗，更意味着《战神4》、《未知海域4》等第一方大作可能都不会有PS3版，同时这也将大大提升PS3玩家升级换代的热情。PS4的热销之势将持续到整个2014年。第一方的战略举动也将很快传导到第三方，2014年各大主力厂商预计都将发布真正的次世代游戏，将潜在的换机用户群进一步激活。

《刺客信条Ⅳ》制作人曾说，该作次世代版本的开发非常顺利，而本世代版本的开发过程就像噩梦。由于内存容量大、主机性能强，程序员们不用像过去那样用尽方法进行优化，次世代版本的开发成本确实会比本世代更低。如果只开发次世代版本，在节约成本的同时，最重要的是可以加快整个项目的进度，以抢占市场先机，避免被本世代版本拖慢进度。第三方的主力成熟IP现阶段不会放弃有1.6亿装机量的本世代主机，但为次世代打造的部分原创IP可能会直接略过PS3和X360。



▲次世代版《刺客信条Ⅳ》的优秀表现有目共睹。



▲作为PS4上首款销量过百万的独占游戏，《杀戮地带 暗影坠落》的画面表现力完全对得起PS4的强大机能。

从 2005 年底 X360 上市，到 2013 年底 PS4/Xbox One 发售，本轮主机换代用了 8 年时间，是史上最长的一个主机世代。由于换代周期被拉长，市场上早已积累了大量期待着更新换代的潜在用户。加之欧美至少有一千多万对价格不敏感的核心玩家，次世代主机首发阶段的火爆也不难理解。但长期关注游戏行业的多名投行分析家认为，PS4 与 Xbox One 的美好开局无法改变主机市场长期走弱的趋势，次世代主机真正的困难将出现在中期阶段。

首先在软件开发成本层面。两三年后游戏开发者将再次面临软件优化问题，随着游戏画面真实度的进一步提高，PS4 的规格也将变得捉襟见肘。此时搭建一个同等规模的游戏场景，需要的美术细节可能是上一代游戏的 4 倍以上，程序员们要再次想方设法将硬件能力用到极限。游戏制作成本将再度飙升。《GTA V》的开发成本已经达到 2.66 亿美元，如果要做一个发挥次世代主机性能的《GTA6》，需要多少成本？5 亿美元够吗？2000 万套销量够捞回成本吗？



▲面对越来越多的“小鸟”和“切水果”，家用机领域受到了日益严峻的挑战。

在消费者需求层面，当核心玩家们都购入了次世代主机之后，销售便进入到向轻度玩家推进的阶段，索尼与微软将面对来自手游、社交游戏的强势竞争，以及网络机顶盒的潜在威胁。此时的 PS4 该何去何从？

低门槛化

主机游戏为何在手游和社交游戏的冲击下节节败退？原因不外乎四点：其一，社交游戏不需要额外购买硬件。其二，社交游戏上手简单。其三，社交游戏无需付费即可玩到。其四，社交属性。将这些原因归结为一点，那就是手游与社交游戏的门槛基本为零。主机游戏要对抗手游、对抗社交游戏，必须尽最大可能降低门槛。

2013 年 11 月的动视暴雪财报说明会上，Robert Kotick 说：“他们（索尼与微软）在生产成本控制上极具效率，本轮主机极有可能会更快实现降价。”PS4 采用的成熟技术意味着量产化进程会大大加快，零部件的跌价速度会比以往的主机更快。当 PS4 进入到主流普及阶段之时，也许售价已经能够做到 200 美元。

要降低硬件门槛，光降价还不够，还要给主流消费者们购买一个新硬件的理由。多媒体就是这样一个理由。PS3 时代，索尼在多媒体上吃了大亏，强行搭载的蓝光光驱差点压垮了 PS3。到 PS4 公布时，学乖了的索尼不再卖力宣传多媒体功能。这是一个精明的选择。在新主机初期阶段，关注者绝大多数是核心玩家，他们不关心游戏机的影音播放功能，他们只需要更好的游戏画面、更强的游戏内容。过多宣传多媒体功能反而会招致他们的反感。微软就因为在发布会上一遍又一遍地“TV、TV、TV……”而遭到玩家的嘲讽。索尼则充分迎合玩家，不断强调 PS4 是一部为玩家打造的游戏机。

但这并不表示 PS4 没有多媒体战略部署。已经吃过大亏的索尼，知道应该在正确的阶段做正确的事。PS4 初期阶段以游戏机为市场定位，进入到主流普及阶段，将改为以网络社交及多媒体为市场定位。在多媒体功能上，索尼早已为 PS4 留了一个杀手锏——吉田修平在 2013 年 2 月 PS4 刚公布时，就强调 PS4 虽然不支持 4K 游戏，但是支持 4K 视频播放。今后 PS4 可通过固件更新实现 4K 电影播放功能。索尼之所以现阶段对 PS4 的 4K 播放功能避而不谈，一则是为了塑造 PS4 专业游戏机的形象，另一方面也是因为当前 4K 片源罕见，没有太大的宣传意义。而一旦 4K 片源批量出现，PS4 无疑将成为普通家庭享受超高清节目的最佳选择。



▲面对手游冲击，大量家用机游戏纷纷开始降低门槛，《铁拳 革命》就是其中一个尝试。


▲PS4 EYE这个多媒体设备虽然并非配搭在主机套装当中，却是PS4重要的多媒体工具之一。



▲《死或生5 终极版》推出了免费下载但限定使用角色的版本，是次世代主机F2P方式的一个最好的借鉴例子。

要播放4K视频，需要相当强悍的硬件性能，市面上的绝大多数电视机顶盒都不具备播放4K视频的基本条件。即使未来苹果、三星等电子巨头推出了4K机顶盒，必然售价不菲。届时PS4或许会比功能单一的普通4K机顶盒更便宜。索尼甚至可以推出买BRAVIA 4K电视送PS4的优惠促销活动。此外，还可与有线电视网络供应商合作，通过合约机的方式免费提供主机，由电视包月费分成回收硬件成本。或者通过PSN包年优惠购机的方式降低PS4售价。

将硬件门槛降低之后，要进一步降低软件门槛。家用机游戏终将走向F2P的商业模式。《GT赛车6》已经采用了软件收费＋游戏内付费的商业模式，虽然因此而饱受争议，但从商业角度而言，对于这样一个销量下跌之势已无法挽回的游戏系列，F2P确实是保住其收入水平的有效方式。吉田修平说："《GT赛车6》是为那些有钱没闲的玩家提供了另一种选择。"

PS4在功能设计上已经为F2P的商业模式预留了发挥空间。"边下边玩"、"边装边玩"的功能将持续改良，全高清3A大作很快会像手游一样便利，极速下载一个微端之后即可瞬间进入游戏。不难想象这样的未来：画面媲美好莱坞大片的《战神》、《未知海域》新作免费提供，在菜单中选择图标之后，1分钟之内下好微端，马上进入游戏——这种超低门槛、超高价值含量的游戏，能够最大限度的征服最广的用户群。

社交属性是电视娱乐一个难以弥补的短板。无论是手机还是个人电脑，社交网络需要依托具有私密性的硬件平台，而电视机是属于家庭的娱乐，社交网络在电视上很难发展。索尼可以在PS4上引入Facebook和Twitter，却难以利用这些社交网络促进其游戏的传播。要为PS4赋予社交属性，需要与"第二屏"结合，也就是利用PSV、手机、平板等便携设备，将社交应用引入PS4。在多屏融合的前提下，索尼可以与主流社交网络平台合作，实现与PSN的跨硬件联动。索尼也为此预留了一手——专门准备的"分享"键就是为将来的跨端社交应用埋下的伏笔。可以想象，当你在《COD》的某个服务器中激战正酣之时按下了分享键，你的朋友圈里会即刻出现此刻的截图或影像。好友打开手机看到了你刚刚分享的内容，如果他刚好在家中，只要按一下手机朋友圈画面中的加入按钮，就会远程控制PS4马上启动《COD》，并自动进入你所在的服务器，立刻开始同场竞技。在理想的情况下，未来甚至可以利用网络远程游戏功能，用手机或PSV通过网络唤醒家中休眠状态的PS4，利用无线网络传输游戏画面，让你随时随地用移动端与好友开战。当然，在操作层面这一点很难用手机实现，但是用PSV就可以轻松实现。通过PS4/PSV的深度联动，PS4的热销很可能救活PSV。据官方数据，PS4发售首周，PSV在欧美的销量上升了68%，次周继续提升65%。未来PS4/PSV的联动战略大有可为。



▶在欧美地区软件阵容贫瘠的现状下，靠着与PS4联动来拉升装机量是PSV维持生命力的好途径。

未知海域

6年前，因PS3的高昂成本造成SCE年亏损逾2000亿日元。彼时PS3遭到Wii和X360前后夹击，销量处于遥遥落后的第三名，市场份额不断下降，PlayStation帝国摇摇欲坠。当时笔者曾在UCG的一篇评论文中预测PS3可能将最终"惨胜"——虽无法填补亏损，却可能是战到最后的赢家。当时国内对此论调也是持反对者居多，直到6年后的今天，PS3以8200多万台的累计销量超越了X360，预计将在3年后其"十年生命周期"结束之时最终超越Wii。PS3从垫底到反超，被认为是游戏主机历史上最具戏剧性的转折，英国CVG网站将此形容为"比科幻小说更神奇"。



▲PS3当年的开局和Xbox One如今有点类似。

从硬件设计的角度来说，PS3无疑是失败的，成本太高、硬件效能太难发挥。为何最后能反败为胜？这就是品牌的力量。XBOX的品牌影响力仅限于美国和英国两地，在其他欧洲国家以及日本，大部分消费者谈起游戏机只会想到PlayStation或者任天堂。因此X360在欧洲的销量只有PS3的一半。当游戏主机进入到生命周期的后半段，购买者以对游戏不太着迷的轻度玩家为主，他们会更倾向于选择知名度更高的品牌。PlayStation是游戏史上公认知名度最高的品牌，所以PS3与X360的战争越往后对PS3就越有利。

当今主机游戏产业已经驶入一个完全未知的海域，没有人能够预测未来。PS4占据了先机，且具有全球范围的品牌优势，目前看来确实胜算较大。但几年之后主机市场的争夺必将进入多媒体争霸阶段，而Xbox One在网络实力、硬件设计（Kinect）等方面都更具优势，可能会提供更好的互联网电视综合体验。从二十年前的3DO开始，主机商们就开始进行多媒体战略布局，直到本轮主机大战，PS4与Xbox One终于要在多媒体战场上爆发一场全面战争，而这场战役不仅将决定主机市场格局，更可能决定客厅战争的赢家。20年前PlayStation将游戏从玩具变成时髦数字娱乐产品，改变了一亿多个家庭的客厅生活方式。相比之下PS4并不是一个革命性的产品，但它等到了合适的时机，并有可能最终实现索尼的数字化家庭之梦。





从高富帅到索尼帝国的救世主
——平井一夫传

文 不快乐王子 编 时雨 美编 anubis

引子

1960年对于创立发展了20年的索尼而言，发生了三件半大事。第一件是索尼发表了世界上第一部半导体电视——TV8-301；另一件是日后将执掌索尼大旗的出井伸之，就是现在百度的独立董事，也在这一年加入索尼；第三件事则是索尼的美国分部（即后来的SCEA）成功开拓，为索尼日后进军世界打下了基础。

至于最后那半件事在当时看来，和索尼八竿子也打不着。却在日后和出井伸之、美国分部等等事件羁绊在一起，成为了索尼一个时代的见证。那就是如今整个索尼的CEO——平井一夫在这一年出生了。

高富帅在索尼的前十年



和很多生于平凡、通过踏实勤勉白手起家的“日本梦”式励志故事有所不同，作为银行家的儿子，平井一夫自小就踏踏实实地走在了成为高富帅的道路上。

自懂事开始，平井就跟随父亲走遍了日本和北美大陆。他在纽约就读小学，初中则在加拿大，直到十五岁时才返回日本就读美式国际学校，北美的经历带给平井一夫的不仅是一口普通日本人一辈子都无法学会的标准英语，还带来了日本高压的升学考试制度下无法拥有的自由气息。

平井的高中生活相当多采多姿，除了学校的电脑社团外，外表秀气



的他竟然学校摔角队主力成员，亦担任学校摄影一职，这些经验在日本国际基督教大学 (ICU) 得以延续。不过高富帅的生活并没有让平井在就业上有令人瞠目的"火箭式"跃升，反而又重新走上日本企业精英的培养道路。

1984 年，取得了文学学士学位的平井一夫并没有第一时间选择进入那些死板的传统日式企业。那时的他被"索尼之父"井深大"要充分发挥勤勉认真的技术人员的技能，建立一个自由豁达、轻松愉快的理想工厂"的成立宣言深深吸引。他通过测试，加入 CBS Sony(现在 Sony Music Enterainment(Japan) Inc. 即 SME)，从行销业务的基本做起，从此将自己的命运与这座横跨消费电子、音乐、化工、影视等等领域的日本商界航母紧紧联系在一起。

良驹虽好，也要靠伯乐识之。平井一夫在索尼的步步高升，离不开一位位伯乐的赏识和扶持。在进入 CBS Sony 不久，首先敏锐地观察出平井才能的人，就是索尼的创业元老——丸山茂雄。

作为索尼创业的 100 名元老人物中的一员，丸山在 70 年代初期收购和组建 CBS SONY，他在草创时期不管春夏季节变换，总是身披雪白的风衣并系绯色领带于每天夜间出入东京周边的歌舞声色场所，一些无名的艺人经他亲自发掘包装后而大红大紫。在索尼集团领导层中，丸山茂雄卓具远见的开明人士，早在 1994 年初的一次经营战略会议上就大胆预言："电子游戏将和电影、音乐一样成为未来索尼娱乐事业的重要支柱。"

平井一夫凭着一口日本人少有的流利英语和对欧美文化丰富的认识，深得丸山茂雄的赏识。很快，平井就从普通的销售课员，晋升为丸山茂雄的口语传译。如果说从小的国外游历造就了平井广阔的视野和创新思维，日式企业培养磨砺了他踏实和稳健，而在丸山这位未来的 SCEI 董事长的身边，平井则深切地体会到了领导企业所需要的智慧与卓见。平井在丸山身边迅速地从一只雏鸟逐渐成长为一个能独当一面的商业人才，他需要的只是一次让他腾跃的机会。当命运女神再一次向平井抛出橄榄枝的时候，平井已经在 SME 和丸山茂雄身边待了超过十年。而给予平井机会的，除了丸山之外，还有一个对索尼举足轻重的人——"Playstation 之父"久多良木健。

因为久多良木健成功预测了 SME 所发行几款游戏命运的缘故，丸山茂雄与久多良木健惺惺相惜而引为莫逆之交，当时的索尼内部不少元老认为与任天堂合作游戏行业是对"世界的索尼"形象的玷污，在久多良木在索尼本社内部备受排挤而处境微妙之时，丸山非常爽快地接纳。而这个时候，久多良木健就已经对丸山身边那位文质彬彬、谈吐得体并且充满自由创意的助理深感兴趣。

1993 年底，丸山茂雄与索尼共同出资本成立了索尼电子娱乐（SCEI 或 SCE），丸山担任董事长，久多良木健出任 CEO。而在 1995 年 8 月，平井一夫收到调令，让他前往索尼电子娱乐美国（SCEA）报到。丸山茂雄和久多良木健希望借助平井一夫对北美市场的了解和在美国的人脉资源，推动 PS 迅速抢占北美市场。而平井一夫也不负所托，他通过开拓广泛的宣传和销售渠道，使得一个月后在北美开始销售的 PS，仅用了四个月时间就突破了 100 万台。这让索尼迅速跻身"任天堂和世嘉的有力竞争者"的行列。

1996 年 7 月，平井一夫照常提着自己厚厚的公文包，推开了 SCEA 的大门。和以往不同的是，这一次他走进的是副总裁的办公室，公文包里装着一纸公文——从即日起，由平井一夫担任索尼电子娱乐（美国）公司执行副总裁兼首席运营官。虽然只是大集团下属企业的子公司的高级主管，在索尼这个盘根错节的商业帝国中能找到一席之地施展才华。这对于在索尼和丸山茂雄身边呆了十年、厚积薄发的平井一夫而言，既是机遇也是挑战。

当时的北美大陆的家用游戏机业界，任天堂和世嘉在此已经植根多年，凭借当年 FC、SFC 和 MD 的强势革新，一直牢牢地占据着北美的家用机市场。虽然世嘉开始呈现了掉队的趋势，但是 1996 年 9 月中才在北美正式发售的任天堂 N64 仅用了 3 个月时间就轻松超越了先行发售整整一年的 PS，就轻松而强势地粉碎了 PS 抢滩北美市场的愿望。而和平井一夫同岁的 SCEA，则一直步履维艰。究其原因，也是困扰索尼多年的老大难问题——内耗。时人常常感叹中国人团结起来的力量是如此庞大，却常常自毁长城。而我们的"友邦"在这一方面也是不遑多样。即使贵为电子产业龙头的索尼也不能免俗。

虽然索尼一直秉承着井深大和盛田昭夫两位创始人的"自由、创新、愉快"的理念，但是索尼的内部各企业之间的关系，却丝毫没有这种欢乐的体验。众所周知索尼家大业大，所涉足的产业和子公司星罗棋布。这些企业并非都由索尼本社直接筹建和管理，他们大多数的时间都是扮演出资者和控股者的角色，经营权大都落在了合资者身上。这也是为什么重臣丸山茂雄能从索尼手中取得 SCEI 的主导权，并且能将索尼不待见的久多良木健招致麾下的原因。而当这些企业上了轨道，他们甚至能再设置子公司独立运营。山高皇帝远，索尼对这些"分封"的企业更是鞭长莫及。各子公司间为了自己的利益，其竞争程度之激烈丝毫不亚于和其他非索尼企业，这也是索尼员工口中经常提到的那一堵堵厚厚的"部门墙"。

那个时候索尼内耗的最好反映，莫过于索尼子会社 SPEC 和久多良木健平井一夫系操作的 SCEA 之间关于 PS 行销之争。当时北美地区 PS 的硬件销售由索尼旗下子会社 SEPC 负责。而在 CD 风行的年代，以音乐业务主导的 SCEA 仅掌控软件的贩卖业务，这让平井一夫结识了不少才华横溢的第三方软件制作人，为日后强势爆发打下了基础。但这些对于志存高远的平井而言并不足够。

围绕 PS 主机开发问题，在主机行业还算是初哥的索尼集团内部一直存在着尖锐矛盾，索尼本社许多人对 PS 前景并不看好，而丸山茂雄、久多良木健和平井一夫所经营的 SCEI 通过与任天堂的合作破裂中，分析出任天堂的命门所在之后，对 PS 的前景则是充满信心。意见不同又各自为政的两者在北美市场的开发上，爆发了激烈的矛盾。SCEA 和 SEPC 为争夺北美 PS 事业主导权争执不休。索尼本社领导的 SEPC 一直鼓吹与世嘉合作开发次世代主机，甚至还参入了 SS 开发阵营，给 PS 的迅速普及带来了不利影响。双方经过多次紧急磋商后，终于达成了事业统合的意向，北美地区的 PS 业务正式由 SCEA 统合经营。久多良木健和平井一夫将 PS 在北美的领导权重新拿到手上，而平井一夫凭借其对美国的熟悉和流畅的谈吐在谈判过程中发挥了重要的作用。此重大举措为 PS 反败为胜起到了决定性的作用，也成为了平井得以晋升的关键。

解决了内患问题，扭成一股绳的SCEA终于可以一展拳脚，全力御外。SCEI和SCEA深入研究了任天堂重点打造第一方软件的经营方式中的各种弊端。他们进一步强化了与广大第三方软件商的合作。从1997年初，Enix四年磨一剑精心打造的《勇者斗恶龙Ⅶ》花落PS就可见一斑。而在北美市场，掌握了主机和庞大的第三方开发者之后，一颗管理层的超新星正在冉冉升起。

1997年的E3大展前夕，SCEA的运营总监平井一夫走上了新的人生舞台，在镁光灯的聚焦下，向世人展示了他带领SCEA团队所打造的足以令后世津津乐道的游戏阵容。这一届的E3，索尼麾下的第三方作品展示平台可谓是光华夺目。小岛秀夫无疑是本届E3大展最受关注的人物，他凭借PS硬件机能采用多边形即时演算的《潜龙谍影》数分钟DEMO影像技惊四座，许多专业人士甚至质疑PS根本无法实现如此惊人的画面效果；预定9月在美国上市的《FF Ⅶ》彻底改变了日式RPG从来没有在欧美地区受到过强烈关注的尴尬局面；CAPCOM承接“生化”余威，同时发表的《生化危机剪辑版》和《生化危机2》两款同系列作品，也聚集了不少人气。EIDOS正式宣布PS独占《古墓丽影2》的消息，事实宣告了世嘉SS在北美已经毫无转机可能性。在本届E3大展新设的“E3游戏批评家大奖”（BestofE3GameCriticsAwards）中，《FF Ⅶ》勇夺最佳游戏大奖，SCEI的展位也被评为最佳展台奖。

平井一夫打好SCEA北美反攻的第一仗，这也为他敲开了晋升SCEI高管的大门。当年10月，平井一夫被晋升成为SCEI的执行董事。他的新一项任务就是执行西方惯例的年末圣诞商战。

SCEI又一次颠覆了任天堂固定直营店销售这一相对滞后的行销策略，与卖场、游戏小卖店经营者和便利店直营的合作，使得销售渠道进一步畅通。再加上一系列大作连续投入和震动手柄的革命性创新吸引了大批玩家，使得PS主机在年末圣诞商战取得了决定性的胜利，一个月的销量就超过了300万台，一扫近一年来被N64压制的被动局面。

关于这次商战的历史意义不可谓不大。首先是索尼和PS从此在北美完全确立优势地位，并且将他们和任天堂的差距越来越大。而凭借这次成功的行销，平井一夫也从昔日的高富帅真真正正铺开了通达之路。后来他的每一次晋升，这次商战都成为了重要的参考依据。

久多良木健与平井一夫：光环下的星火

在PS大放异彩的同时，当时还力主创新的索尼丝毫没有停下步伐。由于久多良木健还要兼顾后续机型PS one和次时代机型PS2的开发，开拓北美市场的任务，很多时候交托给副总裁首席运营官平井一夫负责。在经历了两年的磨合以后，久多良木健将SCEA的社长职位交托给平井一夫，自己则是安心地投入到PS2的开发和行销造势业务中。

即便如此，虽然贵为SCEA的当家之一，平井一夫的闪光点完全被久多良木健的强力光芒所掩盖。而事实也理应如此，2000年3月PS2强势上市之前，日本有人在正式发售前5日就在秋叶原排队，高峰期排队人数超过5000；SCEI再次创造了一个业界新神话，PS2成为有史以来达成销售100万台速度最快的TV游戏主机。七个月后PS2登陆美国，预订量突破了百万台，不得不迫使欧洲区开卖时间大幅度延后。众多玩家为此彻夜排队，各大卖场门前若市。PS2的价格也因此洛阳纸贵，在EBAY等拍卖网上甚至炒出了1000美元的天价。26日发售当天PS2被抢购一空，创造了2亿5千万美元的营业额，成为了北美地区年度最畅销的娱乐消费产品。与此同时，PS的生命在PS one身上得以持续发亮，在当年的圣诞商战里，以超过40%的市场占有率力压竞争对手任天堂和世嘉推出的次时代主机NGC和DC，然后PS2再后来居上，为这个世代的家用机做出了定调。



■PS2取得了巨大的成功。

后来的人们总喜欢将这一个奇迹的光环加持在主导了这一切变化的久多良木健身上，而平井一夫，虽然北美销售大热的功劳簿上有自己浓墨重彩一笔，却没有钻营抢功，只是用自己的能力努力地留下自己的印记。

2001年的E3展一个重要亮点是由业内知名人士参加的研讨会，其中最受关注的就是开幕首天的业内人士研讨会，他们的讨论核心将是“次时代的主机之战”。因为世嘉宣布退出硬件业的竞争，参与讨论者剩下三大主机厂商的代表人物——微软游戏部门高级总裁Robbie Bach、美国任天堂市场部行政副总裁Peter Main以及SCEA的总裁兼COO平井一夫。研讨当日会场呈现三足鼎立之势，平井一夫在台上侃侃而谈，散发着领导者的魅力和光芒。而支撑着平井一夫的，是在其领导下，PS2在北美发售后取得了巨大的成功，E3展前夕已经卖出了300多万台，全球销量更是突破了1000万台。游戏大作在这一年也是井喷式爆发，索尼将在接下来的数年中将其他的两大家用机死死压制。因为PS2在北美的强势，平井一夫又一次得到了职业的跃升。久多良木健不仅将北美市场完全放手交由平井一夫管理，同时在SCE的本部，平井的地位也得到进一步的升迁。在接下来的数年间，人们在PSP之中继续看到久多良木健的光环，也在他的身边看到了作为SCEA的最高领导的平井一夫所散发出来的熠熠光影。

就这样，平井一夫和久多良木健相互扶持，走过了PS2时代，来到了又一个世代主机交替的关口。如果平井一夫在索尼的前20年里所取代的成就，许多都来自于丸山茂雄和久多良木健的主导和扶持的话，直到2006年的这一个世代，平井一夫则逐渐走出了久多良木健的阴影笼罩，昔日星星之火，终于质变成为所人仰望的明星。

业界都普遍认为，虽然次时代的机型随着科技的演变，硬件的质量大幅度上升，画质、玩法和体验都有很大的提高，游戏产业依旧到了十字路口——他们必须在既有核心玩家和非玩家之间做出取舍。一直在PS系列的开发和销售上运筹帷幄的久多良木健，在这个次世代交替的当口上，犯下了难以被原谅的失误。

也许受了XBOX的高多媒体性能的刺激，或许是出于对硬件的痴迷，更或许是在索尼本部总裁和CEO的竞选中竟然输给了美国人斯金格。憋了一股劲的久多良木健将PS3定位为一部家庭多媒体平台，

加入了早在2001年就与东芝和IBM就联合投资4亿美元开发的超高速处理器“CELL”，并采用Blue-Ray(蓝光)作为光盘格式。其煞费苦心、不惜血本地构建硬件和打造网络社交平台，为的就是在多媒体平台上与微软争一日之长短。但久多良木健这样超前的创举，更多地体现在自己的独断专行之下，这也为埋下了祸起萧墙的伏笔。

随着蓝光二极管因为生产成本过高和技术难度大而造成PS3迟迟无法量产的问题爆发，“死亡黄灯”的屡屡发生，过高的定价(20G版499美元，60G版599美元)，第三方软件相对疲软、《GTA》和《刺客信条》不再是索尼的后花园，PS3原本号称“性能超越Xbox 360”也被证实不符，再加上Wii的强势逆袭……任意一条都足以成为PS3遇上危机的问题一次过爆发，而压垮骆驼的最后一根稻草不是别人，正是索尼本社没上任多久的外籍当家霍华德·斯金格。他公开指责久多良木健瞒着他做出了许多重大决定，并且对CEO和董事会隐瞒了PS3关键零部件存在大规模量产困难等严重隐患；在PS3主机的研发阶段，久多良木健擅自增加PS3的预算投资；并以开拓市场为由，力谏日版PS3亏本降价；最后是久多良木健独断专行、难以合作。

斯金格的责罚最终导致了久多良木健的黯然离开。2007年6月，索尼官网上发布了索尼公司和索尼电脑娱乐公司(SCEI)发布了联合声明，让大家的不安终于成为了现实：“从6月19日起久多良木健将正式退休，不再担任SCEI总裁、主席和集团CEO的职务，在今年的股东大会上，SCEI将宣布久多良木健的接任者，此后他将不再担任任何管理职务，只保留名誉主席一职。”久多良木健时年56岁，不久前还是引领PS3的开发舵手，转眼就要“退休”。尽管谁也没有说出口，但是明眼人都能看出，他不过是为PS3惨淡的销售成绩而引咎离开。在索尼PS3和任天堂Wii及微软Xbox360打得不可开交时，久多良木健即将离开的消息无疑于火上浇油，让本来就十分混乱的游戏机市场平添了几分变数。

而事实上在2006年的12月初，索尼就已经久多良木健调离了SCE的总裁和CEO职位，并且将平井一夫升格为SCE的总裁兼COO。在宣布久多良木健“退休”之后不久，索尼就宣布了CEO的新人选。平井一夫毫无悬念地从久多良木健手中接过了SCEI总裁的权杖。原因是平井一夫气质形象俱佳，在开拓北美市场的过程中展现出强大的商业天赋，使得PS和PS2都能逆袭任天堂成为当时代家用机的王者。索尼本社和斯金格交给平井一夫的目标很简单明确：带领PS3重新夺此世代家用机的王座。

逆市求生的经营故事大家大概早已耳熟能详，当然也明白这些心灵鸡汤类的故事从来都是知易行难。当时的SCE正在遭受百年老店任天堂前所未有的的逆袭和微软的强势绞杀。因为已故的独裁者山内溥在CD-ROM上棋差一着，又在营销策略上过于守旧保守，导致了任天堂在家用机市场上连连失意。但是



■凭借着PS3 slim的发售，SCE的业绩开始回升。

岩田聪上任之后锐意革新，全力打造的Wii以其崭新的体感操作模式和健身理念抢占了许多潜在的玩家。而微软的Xbox 360以其提前一年发售所积累的人气和不输于PS3的性能强势搅局，使得电玩市场更加腥风血雨。PS3的销量也比Xbox 360少了整整100万，掌机方面难敌任天堂，而被寄予厚望的PS3，甚至被X360踩在脚下。PS系主机已经被竞争对手甩在了身后。

上任伊始，平井一夫当即调整了久多良木健所制定的行销策略。他重新将PS3的主体定义为一台游戏机，但是同时附带有强大的社交和多媒体功能，以此来重新唤回核心玩家的关注。与此同时，在平井一夫的指挥下，SCE的工程师们大幅度削减PS3的制作成本。其中最突出的是索尼将CELL以及其半导体生产线出售给东芝，与此同时PS3的60 GB版本于欧洲、中东、非洲及澳洲地区发售。此60 GB版本与其他地区的不同，不再内置PlayStation 2的EE+GS芯片，改为用软件模拟方式运行PS2游戏。转用软件模拟方式的PS3新型号只可以兼容约50%的PS2游戏，再之后的PS3甚至完全不向下兼容前任PS机型的游戏。虽然引起了部分PS2玩家的反感。但是PS3却得以压缩生产成本，为大幅度降价打下了基础。随着技术的不断革新，蓝光技术日益成熟并且击败HD DVD成为宠儿，PSN的网络交易和下载服务日益完善，再通过减少元件数量与降低芯片大小来降低PS3制造成本，使得PS3得以在微利润的情况下大幅降价，销量得以迅速回升。而相比起硬件，平井一夫更注重第三方软件的开发，“《未知海域》系列”的崛起和《合金装备4 爱国者之枪》的助阵使得PS3在2008年迎来了春天。2009年再凭借着PS3 slim的发售，平井一夫治下的SCE成为了索尼中少有的能够业绩回升的企业。

就在平井一夫松一口气，准备大展拳脚的时候，一场灾难的风暴正悄悄地降临。

我想关于“PSN事件”大多数玩家都记忆犹新。从最初的密钥



▲PSN的瘫痪带来了巨大的隐患。

外泄导致PS3遭到全面破解，到平井一夫下令针对以GeoHot为首的众多黑客进行法律行动，再到有黑客通过监听PS3和PSN网络之间的通信发现，PSN在后台偷偷传输用户隐私，而且可以被轻易攻下时，事件就变得一发不可收拾。“Anonymous”率先发起了对PSN的DDos攻击，宣称这时为了技术自由要给索尼一个小小的警告。此举导致PSN一度瘫痪，但很快，PSN二度瘫痪，而索尼官方则是不断重复几句话：网络正在维护，很快会再次开放。一场罗生门式的事件就此展开。尽管Anonymous宣称他们是在没有损害普通用户的情况下就停止了攻击，但平井一夫和SCE却一直以维护为理由关闭了全球最大的社交社区PSN，直到一周之后才公布真相：PSN关停的主要原因并非因为系统崩溃而是由于超过7700万的用户资料、包括1000万用户的信用卡资料和密码外泄。这无疑将平井一夫和SCE推到了风口浪尖。平井一夫一面努力指导修复工作，一面不断放出迷魂阵拖延时间。

直到有黑客按捺不住，将220万用户的资料放在网上捆绑销售。此举引发了社会各界的更大的不满，舆论也开始从向索尼施压转变成对黑客的不满。平井一夫抓住机会开始了危机公关，紧急召开了关于PSN事件的新闻发布会。甫一开场就带领两位高管来了个长达7秒钟的鞠躬致歉，然后再公布补偿方案：除了升级安全设施以外，还包括五款大作和两款PSP游戏的免费下载，非免费PlayStation Plus会员可享受30日试用，现行会员则是60天免费使用，Music Unlimited面向会员的30天免费服务等等，比较好地安慰了用户们受伤的心灵。尽管索尼自己家股票下滑了5.8%，PSN挂掉的这段时间里，玩家和许多第三方厂商因为无法联机游戏、预定发售的游戏要延期，直接造成了营业额下降11%，而隐性损失则是不可估量。但是平井一夫在事件中表现出合格的危机公关能力，再加上PS3的销售经过这次事件之后重新振作，迎头赶超了比自己早发售一年的Xbox360，而PSP也在长期NDS压制之后，终于拥有属于自己的一片天。PS业务在连续4年亏损之后，终于扭亏为盈。也算是沧海横流，方显出平井一夫过人的英豪本色。

而这样的英豪，更适合去挽救正处在水深火热之中的索尼本社。

挽救索尼帝国的“One Sony”

在平井一夫尽力挽救SCE的同时，他的本家、昔日风光无限的“世界的索尼”也因自己的世界化也伴随着全球经济危机陷入了的泥淖。巨大的亏损浪潮席卷了索尼的各项业务。直接而强烈引起这场风暴恰恰是曾经令索尼引以为傲的电视业务。

索尼公布的业绩显示，电视机这一主营业务在2002财年第四季度出现了高达9.26亿美元的巨额净亏损，开启了索尼电视业务连续8年亏损的序幕。索尼的亏损就像多米诺骨牌一样，迅速地蔓延到各个部门。2003年4月，索尼公布2002年财政年度报表，公司巨额亏损的消息披露后，索尼危机开始浮现台面，引发了索尼震撼(SonyShock)，索尼股票连续2天跌停25%，并诱发日本股市的高科技股纷纷跳水，带动日经指数大幅下跌，震撼了日本股市，高科技公司的股票纷纷遭到抛售。在平井一夫出生的1960年加入索尼、并在1995年接任CEO，带领索尼创造出90年代末辉煌时刻的出井伸之被当成了最大的“罪人”，不少人批判他作梦做太久、不务正业声音也不断出现，从过去被评选为最成功的CEO沦落成最差劲的CEO。

索尼本社寻求换血，呼声最高的“PlayStation之父”久多良木健却没有成功当选，反而是另一位COO——威尔士裔美国人霍华德·斯金格成功当选，这也间接导致了前文所提及的PS3危机。作为索尼历史上的首位非日籍董事长，出身于传媒界的斯金格敏锐地发现索尼的问题所在——内部派系林立、相互倾轧，索尼已经失去了创新的动力，高管们更喜欢权力斗争而非设计更好的产品。完全背离了索尼的最初出发点。斯金格在位7年，至少进行过4次机构重组，内部实施了统一市场、软件以及其他平台的方式实现精简机构的计划，努力打破索尼森严的官僚体系和不同业务部门间的藩篱。一度使索尼营业利润达到33亿美元。不过，由于遭遇金融危机，电视业务亏损不止等原因，索尼连续4年没有摆脱亏损命运。市值也从超过500亿美元，跌至1.96万亿日元(250亿美元)，约为斯金格接手时的一半。索尼在音乐播放器市场已经败给苹果iPod，在电视和游戏机市场也未能抵御三星和任天堂的挑战，VAIO系列电脑也陷入了进退维谷的境地。

对此斯金格终于感到力不从心，与索尼董事会物色接班人时，精通技术与内容运营，并且成功构建PSN的平井一夫进入视野。斯金格曾评价平井一夫：“是具有全球化视野的管理者，精通技术和云计算，重视内容并擅长数字化转型。”

在就职大会上，平井一夫一改以往文质彬彬的形象，强势地提出了要让索尼“回到原点”，“索尼的变革，电子技术事业的再生，以成长和新的价值创造为目标”。而“One Sony”，则成为平井治下改革的口号。平井希望以此来打破“部门墙”，强调内部的协同作用，使索尼回归到整体的创新之中。

针对索尼在金融上渐趋安定，但本应是“本业”的电子工业赚不了钱，特别是为了改变电视业务已经连年亏损，使电子事业能够再生和成长，平井推出了自己的新政：一是加强索尼的核心业务的竞争力，强化推动移动产业和游戏产业，将数字影像技术拓展到医学领域，成为新的拳头产业。二是整合电视业务，剥离资产、减少生产成本和开发新电视。三是改造业务组合，索尼家大业大，业务众多，这也是排系林立的重要原因。这从某些角度来看对索尼有利。不过索尼需要确定，哪些业务的产品正在廉价商品化，不具备太高的附加值，从而剥离这些业务。此外索尼应当更好地协调不同业务，以降低成本。四是加快创新新兴产业，这是索尼立身之本，平井一夫总算重拾了老祖宗的精神；最为索尼上下震动的是第五点，平井将重新考虑资产组合事业，使经营更加健全化，索尼将出售旗下的化学部门，并且在全球范围内大幅度裁员。这就意味着索尼那个财年，将有过万人失去工作，不仅包括前线生产员工，也包括那些对“One Sony”并不认可的管理层。

尽管制定了较为详尽的计划，但平井一夫并没有打算将“One Sony”停留在口号阶段。上任一年半，平井一夫用1/4的时间走访了全球17个国家、55个业务场所，直接与员工和用户沟通。了解索尼一线的情况，让全体员工感受到要到业务一线才能了解实际发生的问题，并提出切实的解决方案。平井还在公司内网开通了博客，跟员工进行频繁的交流。人们总是记得平井身着Polo衫，用流利的英语和员工交流，引发员工争相合影，很有偶像气场的形象。不仅能让每一位索尼员工切实感受到，如果再不变革，索尼将无法继续生存，激发员工的责任心和勇气，挑战创新；同时还以良好的人格魅力使得员工心悦诚服，团结在一起。

而在业务方面，“One Sony”改革最好的体现地就在平井一夫发迹的地方——SCE，这个因为久多良木健与索尼本社产生隔阂而独立设置的公司，一直游离于集团之外的历史遗留问题，甚至连办公地点也不在索尼本社所在的品川总部，成为了“部门墙”的最好象征。而平井上任之后第一时间将游戏部门迁回品川，并且在业务开展之中不再以部门为单位来承担项目，部门之间沟通交流日益频繁，就如“Xperia Z”系列手机中，1300万像素堆栈式背照摄像头拥有Cyber Shot数码相机的功能，新一代显示屏及Bravia2引擎技术也来自索尼电视部门。因此避免了重复开发问题，过去索尼四个部门生产四种产品对抗“iPad”的情况不再。

平井一夫的新政不仅大幅度削减了成本开支，同时激发了员工的危机感和创新感，起到了立竿见影的效果。索尼的财政焕发了新机，索尼的两大拳头产业：游戏业和移动通讯皆传捷报，PS3继续上扬，索尼在移动市场的份额也从2011年的第六位上升到第三位，仅次于三星和苹果。2012年度财务报表，时间跨度为2012年4月1日至2013年3月31日，这恰是平井一夫上任索尼CEO的第一年。在这一年里，SONY全年累计营收68009亿日元，同比上升4.7%，纯利430.34亿黑字(2011财年亏损4566.60亿)，终于实现了公司业绩的扭亏为盈。而平井一夫的野心并不仅止于此，这个受命于危难的高富帅丝毫没有停下自己前进的步伐。因为斯金格的先扬后抑的教训就在眼前。是带领索尼走出低谷，重拾过去辉煌，还是回光返照跌入万丈深渊，取决于这位在索尼任职接近30年，既能甘于人下又能独当一面的中年人身上。

眼下的平井一夫正在努力开拓中国游戏和移动这个广阔的市场，而一直作为攻坚利器的PS系列最新机型PS4上市不到24小时即破百万大关，远胜于任天堂的Wii U，甚至在Xbox One的英国主场力压对方一头，在整个圣诞商战中索尼与微软战至难解难分，再加上索尼一贯强大的第三方游戏阵容即将在2、3月份强势爆发，看来在索尼帝国“救世主”——平井一夫的第二个财年又将是个盈利年。



后记

我们为人写传，大多数情况下都是此君已然故去或是已经到达顶峰，像平井一夫这样处在巅峰期刚起步阶段的人为其写传确实有些难度。辜勿论如何，在新的一年又恰逢港版PS4全面铺货，虽然价格被炒得稍贵。但仍祝愿大家在新的一年能玩上好的PS游戏，用上优质的索尼数码设备，享受平井一夫和“One Sony”带给你无关政治的乐趣。



传说之国的次世代RPG革命
——CD Projekt与《巫师》的故事

2013年2月，在PS4尚未公布之时，CD Projekt的《巫师3》正式亮相。这款次世代RPG史诗大作，让玩家见识了次世代主机的进化。本作的宣传口号是“超越现代RPG历史上任何作品的超大真实开放世界”，游戏世界规模是前作的30倍以上，比《上古卷轴V天际》还要大20%左右，游戏的主线流程超过100小时。而这样一个鸿篇巨制，竟是来自一个东欧小国。

从《巫师2》开始，波兰游戏开发商CD Projekt已注定不再是一家二三线工作室，这个备受赞誉的大作，足以跻身全球顶尖RPG之列。而鲜为人知的是，《巫师2》曾经差点被取消，那时整个CD Projekt濒临破产。

文 藤曦 编 稀饭 美编 小瑟

起死回生

那是在2009年，就在初代《巫师》发售两年后，全球经济危机重创了CD Projekt。为了清除《巫师白狼》留下的烂摊子，CD Projekt已经花光了第一作赚的钱。《巫师白狼》原计划在家用机上推出，可是因各种原因而搁浅，在它身上投入的钱全部打了水漂。此外，CD Projekt发现刚成立不久的发行业务是一个大黑洞，吸走了无数资金，却无法带来收益。

那是Marcin Iwinski 20年职业生涯中最恐惧的时刻，他说：“公司就像我的孩子，我的第一个孩子。然后我有了女儿，又有了儿子。但是我意识到可能要失去他们了。”

《巫师》一代的成功并没有成为CD Projekt腾飞的开始，反而是要正脸朝下直坠地面的节奏。Iwinski说：“当时的局面非常严酷，完全是走在生死边缘。我们有大约一年的时间都是每月底东挪西凑才勉强能发出工资。”

比起那时的处境，现在的CD Projekt恍若隔世。Iwinski带领着200多名开发人员，在富丽堂皇的办公室里工作。公司里还有一个动作捕捉工作室，有一间放出炫目



■Marcin Iwinski

红光的卫生间。办公室墙壁上挂着很多中世纪的盾牌、剑和盔甲。现在整个公司都在这样的中世纪氛围下开发他们的史诗级大作——《巫师3》！它可能会成为波兰历史上最重要的娱乐产品。

“当时经历了好几个月的恐惧，”Iwinski 说，“我不知道发生了什么，但是有那么一段时间，我知道如果这次还是不行，我只能另起炉灶——可能再开家公司。就这样，一夜之间压力突然消失了，我有了新的动力。”

“我不知道为什么会这样，这听起来很像佛教里的顿悟，但换句话说我可能就是麻痹了。这就是我们做事的方式，我们认为人总会犯错。但是我们要从中有所领悟，然后不再犯相同的错误。”

其实所谓的顿悟并非 CD Projekt 转危为安的原因，真正的转机是 Iwinski 找到了一群投资人，通过借壳上市的方法，使得 CD Projekt 成功登陆华沙证券交易所。三个月后，投资者们就排着队登门认购股份了。Iwinski 说：“这完全是有悖逻辑，但事实就是如此。”

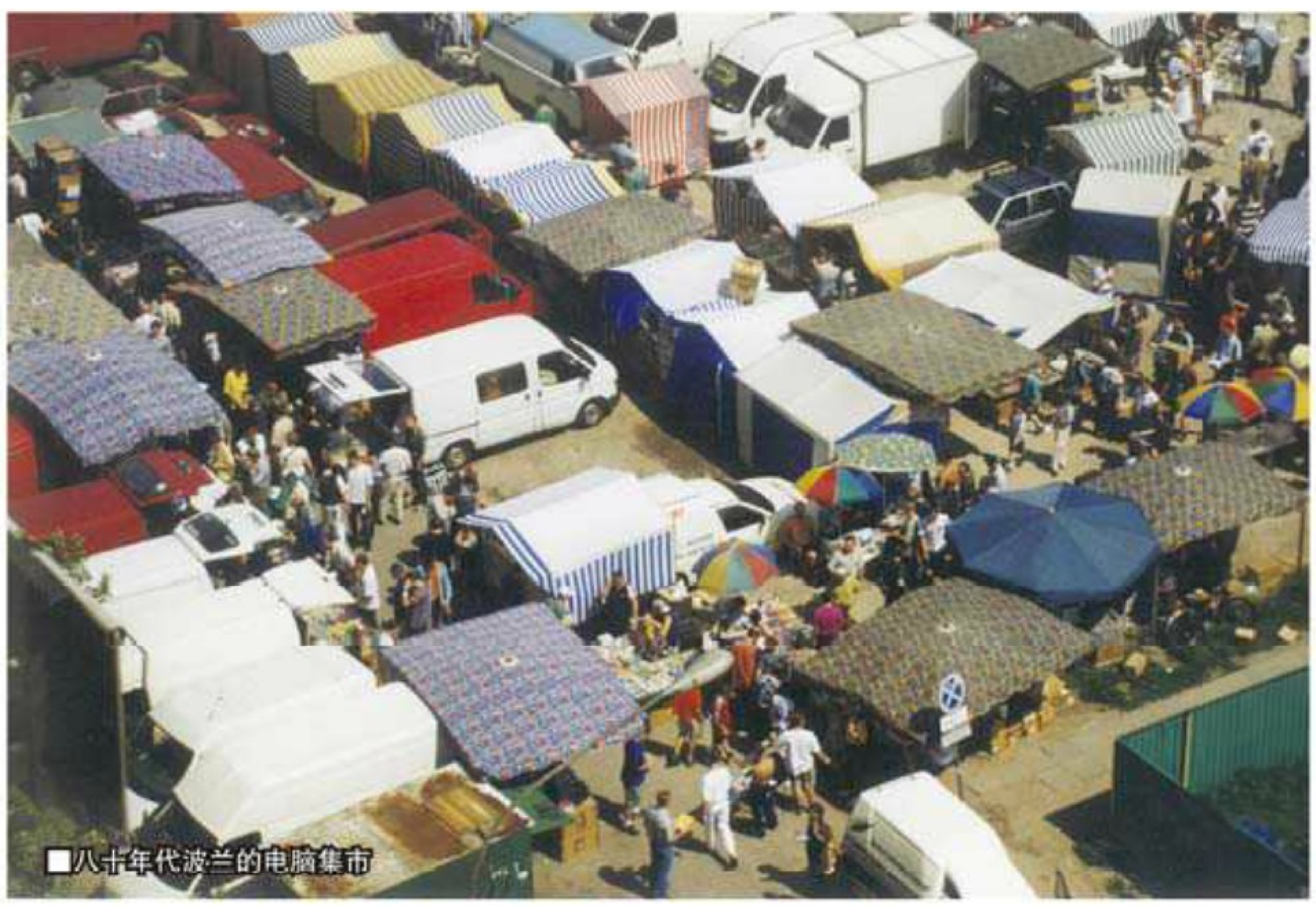

■风格雅致的CD Projekt办公楼

资本市场对游戏概念股的热捧，为 CD Projekt 解决了资金问题。开发团队终于可以心无旁骛地专注于游戏制作。随着《巫师 2》的发售，CD Projekt 从东欧的无名小卒一跃成为闻名世界的 RPG 名门。CD Projekt 的故事，就像很多 RPG 的主角一样，从偏远小山村的少年，成长为拯救世界的英雄。这一切要从一个叫做 Marcin Iwinski 的少年说起。

集市里的少年

Iweinski 热爱游戏，但是在他的少年时代几乎不可能买到游戏。那是美苏冷战的时代，在苏联国境内坚决杜绝销售西方腐朽资本主义国家的游戏软件，作为社会主义阵营一份子的波兰，也绝对禁止销售游戏。对多数人来说，想要越过东德都是一种幻想。但是 Marcin Iwinski 的父亲与别人不同，他是一个电影纪录片的制片人，是少数可以拜访西方世界的公民之一。Marcin Iwinski 就因为这样拥有了自己的电脑。

Iwinski 很快被电脑游戏迷住了，但是在波兰根本没有卖游戏的店。幸运的是，当时的波兰也没有所谓的版权法。在一些大城市里，每个周末都会有一些地方开办电脑集市，在那里能够买到一些地下流通的走私电脑零配件和游戏。Iwinski 说，虽然不是合法交易，但是当时大家也没有其他办法，执法者也是睁一只眼闭一只眼。


■八十年代波兰的电脑集市

一次偶然的机会，Iwinski 在一台走私的 Sinclair 电脑里发现了一个希腊人的地址，他突发奇想，就用自己半生不熟的英语给那人写了封信——万万也想不到，这封信竟成为他职业生涯的契机。

Iwinski 寄了一张空磁带，希望那个希腊人帮忙往磁带里拷贝几款游戏。两个星期后，他居然真收到了希腊人寄过来的磁带。“我高兴坏了。那个星期周末就跑到电脑集市，我成了那里的超级巨星。我带来了别人从未有过的东西。”Iwinski 说，“我还记得有一款游戏叫做《目标变节》。那是一款非常棒的游戏。”

接着两个非常重要的事件发生了。第一件是 Iwinski 报考的计算机课程未能通过资格考试，那是他在中学阶段梦寐以求的课程。但是也因为这样他认识了未来的商业合作伙伴——Michal Kicinski，那时他在卖雅达利的游戏。他们一见如故，天天在一起打游戏，三天两头翘课。

第二件非常重要的事是 CD-ROM。“没有亲身经历过的人不会记得它是多么有革命性。CD 那可是将 400 多张软盘浓缩到了一张光盘里。它绝对是彻底改变了行业规则。”

Iwinski 与 Kicinski 合伙，从美国的小批发商那里拿货，然后卖到波兰。他们在批发每一款游戏之前都会自己先玩一遍。那时他们印象比较深的游戏有《疯狗麦格理》、《第七访客》等。他们的生意就这样开张了。Iwinski 说：“我们走进税务局，敲开了办公室的门，见人就问‘我们要开家公司，该怎么做？’”

盗版中崛起

1994 年春，CD Projekt 正式成立。那时 Marcin Iwinski 刚好 20 岁。两个年轻人手头上总共只有 2000 美元，还有一台电脑。他们的第一间办公室在一个朋友的公寓里，免费租给他们。他们所在的楼层很高，却没有楼梯。朋友来拜访或者开会，都要爬上几百级台阶，到达他们的房间时已经汗流浃背、气喘吁吁。

当时来拜访的也有一些潜在的商业伙伴，他们看到那简陋的办公室，就对 Iwinski 说：“哦！这么说你们是做盗版的——你们一定是从那些电脑集市做起来的吧？”Iwinski 回答道：“嘿！对于刚入行的人来说这不是非法的。其次，看看很多大公司的创始人或者总裁，或者是如今波兰 IT 公司们的主要股东：那些都是什么人？他们还不是从电脑集市里抓着绳子爬出来的？”

在当时因为波兰的大环境，IT 创业者们没有一点盗版背景是做不起来的。电脑集市的背景也形成了 CD Projekt 的重要价值观，在后来的很多年时间里都被其坚持和秉承。后来在他们准备《巫师 3》时，整个行业都在力推 DRM 反盗版机制，该机制虽然能够有效遏制盗版，却会牺牲正版使用者的便利性。而 CD Projekt 坚持不采用 DRM 机制。而且在其他公司通过 DLC 大肆敛财时，CD Projekt 经常向玩家提供免费的额外内容。这是一家真正尊重顾客的公司，而不是将顾客当作奶牛，这大概也与其成长背景有关。

“我们在波兰的主要竞争对手一直都是盗版，”Iwinski 说。华沙的国家体育馆（原址在二

战期间被摧毁，之后重建，最近又再次重建）是东欧最大跳蚤市场的所在地，也是波兰假冒伪劣产品、游戏和音乐的最大输出地。Iwinski 笑道：“在那里你还能买到榴弹发射器。”在这个跳蚤市场里，可以花 3 英镑买一张原价 15 英镑的盗版游戏，正版发售的两天内就能买到。“那里的竞争非常激烈，”Iwinski 耸耸肩道。

在这样的市场环境下，该如何说服人们购买正版软件？Iwinski 有个主意。“我们押下了当时最大的赌注——签下了《博德之门》的发行权。”

Iwinski 知道波兰人一定会喜欢《博德之门》，游戏本身质量高，还会有高质量的本地化版本，在盗版横行的市场里，还从未有人做过这么大规模的大作本地化版本。那时大部分波兰人学的都是俄语而不是英语，而市面上像《博德之门》那样大文字量的大作，还从未有过俄语版。这破天荒的第一款游戏一定会引起轰动。


■CD Projekt刚成立时的第一辆小轿车，用了很多年

更棒的是，《博德之门》总共多达 5 张 CD，就算是 3 英镑一张的盗版，也要花 15 英镑购买，与其这样还不如买正版。



□Iwinski（左）说：“当时我们穿得都很体面，因为我们都很年轻，我们希望自己看起来是做正经生意的。”

博德之门

CD Projekt 花了 3 万英镑，从 Interplay 公司那里获得了 3000 张《博德之门》的正版授权。游戏的本地化成本也差不多花了 3 万英镑。此外还有宣传成本、生产成本。CD Projekt 还花钱请了几个小有名气的波兰演员为游戏的主要角色配音，这也大大提高了游戏在波兰玩家中的期待度。“在当时来说，我们花了很多很多的钱，我们把整个公司都押在它身上了。”Iwinski 说。

《博德之门》发售时定价为 30 英镑，这在波兰是非常昂贵的价格。CD Projekt 过去销售的正版游戏一般只要 15 英镑。但是这款划时代之作绝对对得起它的价格。而且深谙盗版玩家心理的 CD Projekt 在游戏包装盒中装入了许多特典内容，包括一张用蜡封的羊皮纸地图，一本《龙与地下城》规则书，还有一张音乐 CD。这些都给了盗版玩家购买的理由。更何况 5CD 的盗版也要卖 15 英镑。


■这一整车的盒子就是CD Projekt发行的《博德之门》，因为游戏赠送了很多东西，所以游戏包装盒很大，难怪要准备准备一个仓库。另外附带一提，这辆货车上还有一个大喇叭……

CD Projekt 的市场策略是精准而成功的。三个月后，游戏的首批订单就大大超出了预期——CD Projekt 总共获得了 5000 张游戏的订单，而且很快增加到 6000 套、7000 套、8000 套。Iwinski 说：“当时在波兰连一家卖游戏的连锁店都没有，所以订单都是从批发商和各地的小店、电脑集市那里来的。我们不得不租了一个仓库来处理订单，因为我们自己的仓库，也就是我们的办公室，最多只能放 5000 张游戏。”

波兰版《博德之门》首日出货量达到 1.8 万套，成为波兰历史上最畅销的游戏。这次成功也为 CD Projekt 打开了通往世界之门。这是 CD Projekt 腾飞的开始。

今天，CD Projekt 的 GOG 在线游戏销售平台也不再试图阻止网络盗版。从《博德之门》成功那天起，CD Projekt 就明白了通过超凡的价值让玩家买单的道理。GOG 对抗盗版的方式，就是为正版产品赋予更高的价值，比如提供技术支持、优质的客户服务、同捆赠送诱人的特典物品等。Iwinski 说：“我们的核心价值就是不搞 DRM，我们不会牺牲这一点。人们总是做一些傻事，盗版就是因为这样成功的。其实大家愿意为游戏付钱，Steam 证明了这一点，我们也证明了这一点。真正的成功秘诀是要聆听玩家的需求，提供他们所需的东西。”

GOG 上线 5 年后，月均访问量已经超过 200 万，并且以每年翻番的速度增长。这些收入都归属于负责网络发行的 CD Projekt Blue 公司，而该分公司的盈利又回流到负责开发游戏的 CD Projekt Red，成为项目研发费用。

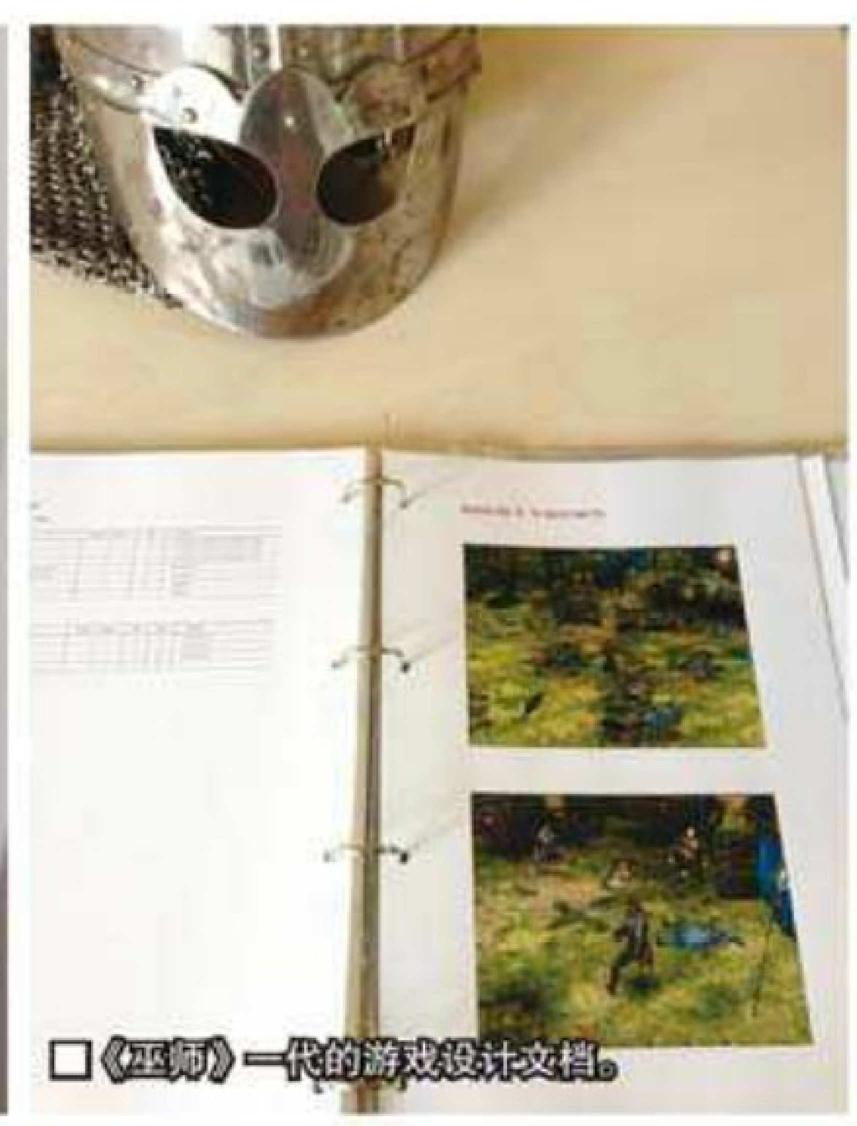
波兰史诗

CD Projekt 因发行《博德之门》而崛起，但 Iwinski 更想做的是游戏研发。年少时，他就尝试用 Amiga 电脑做游戏，但他发现自己“是个屎一样的程序员”。不过他始终想要研发自己的游戏。

一方面，对市场支配力强大的大型连锁商开始在波兰悄然涌现，另一方面发行领域的竞争愈发激烈。Iwinski 和 Kicinski 说：“我们不想再当个简单的箱子搬运工。”他们要有自己的创作，要发行自己的游戏。

机会来自于著名游戏制作人 Feargus Urquhart（黑曜石）和 Dave Perry（Gaikai），当时他在 Interplay 工作。他们希望 CD Projekt 拿下《博德之门 黑暗联盟》的波兰版发行权，但它是一款家用机游戏，而波兰人只玩 PC 游戏，家用机版肯定卖不动。Dave Perry 对 Iwinski 说：“你们为什么不把它移植成 PC 版？”这一语点醒了梦中人。


■Adam Badowski在他乱糟糟的桌上办公，当时他刚被调到华沙。


□《巫师》一代的游戏设计文档。

要完成移植工作，首先要有经验丰富的程序员。CD Projekt 找到了当时波兰的明星开发者 Sebastian Zielinski，他曾负责开发了《狼堡》

的山寨版游戏《Mortyr》。该作在世界各地都惨遭失败，不过在波兰却非常流行。Zielinski 成为《博德之门 黑暗联盟》的 PC 版移植项目负责人，不过真正为该作赋予魔力的，是在他之后的第二名员工，他是一位电影情节串联图版的美术师，叫做 Adam Badowski。他就是今天 CD Projekt Red 工作室的主管。

一台 PS2 开发机被从 Interplay 的伦敦工作室投运到波兰，PC 版《黑暗联盟》的开发工作就这样开始了。然后来自 Interplay 的一通电话导致此项目分崩离析。“但是我们那时已经着了魔，”Iwinski 说，CD Projekt 一定要自己做一款游戏，可是要做什么游戏呢?

在波兰这个充满中世纪传说的国度，没有哪个幻想故事比“Wiedzmin”更有名，其英文译名就是“The Witcher”。原著作者是 Andrzej Sapkowski，他对游戏毫无兴趣，但是他经常被认为是波兰的托尔金。Iwinski 说，在波兰 Sapkowski 就代表了顶级幻想小说，没有其他人可以比拟。

因为 Sapkowski 的名声太大，Iwinski 本以为没什么希望签下授权。但是机会来自一个想不到的地方。一家波兰手机游戏公司曾经签下了 Sapkowski 的作品授权，而这家公司又一时做不出相应的游戏，于是经过商议之后，CD Projekt 轻而易举的就拿到了转让权。Iwinski 说，其实 Sapkowski 很好说话，他甚至不知道那家手游公司并未使用他的授权做游戏，后来他很干脆地就以很低的授权费将《巫师》的游戏改编权卖给了 CD Projekt。

BioWare助力


■这是CD Projekt的原团队，左上角的是Adam Badowski。照片拍摄于Lodz小镇的办公楼，不过用后期手段加进了游戏背景。

但是真正的大问题这才刚刚开始，CD Projekt 没有任何游戏开发经验，他们不知道该从何做起。首先可以确定的是要先把游戏工作室成立起来。Sebastian Zielinski 的队伍变成了 CD Projekt Red，办公地点在一个叫做 Lodz 的小镇，位于华沙以南 120 多公里处。Iwinski 和 Kicinski 都嫌距离太远，一般都不怎么去。在 Zielinski 的带领下，CD Projekt Red 用一年的时间做了一个 DEMO。“那简直是一堆垃圾，”Adam Badowski 笑道。“我们努力说服 Marcin 和 Michal 不要带着那个 DEMO 去进行他们的第一次商业拜访，但他们已经下了决心……”

为了向发行商们演示这个垃圾般的 DEMO，CD Projekt 购买了市面上能买到的最贵、性能最强的笔记本电脑。他们在整个欧洲兜了一圈，两个星期后，他们总共收到了两封回信。上面用相当绅士的口吻写道：“这游戏不怎么好。”在 Iwinski 看来，这就像对他们说：“孩子们，回家吧！”

“我们的信心崩溃了，”Iwinski 说，“我们对自己说，我的天，我们太差了。”

随着第一个 DEMO 的失败，Sebastian Zielinski 跟着引咎辞职。Iwinski 亲自到 Lodz 工作室，宣布要将 CD Projekt Red 搬到华沙，然后将 Lodz 的工作室关闭。Zielinski 黯然回答道：“我不感兴趣。”——除了 Zielinski 之外，CD Prcjekt Red 留下了公司的所有员工，他们找了一辆大车，把设备都搬了上去，当天就搬到了华沙。这些设备被暂时放进了仓库里——这一放就是十几年，至今那些设备还存放在那间仓库里。

Michal Kicinski 接手了开发工作，并且获得了 BioWare 的 Aurora 引擎技术授权。Iwinski 是 BioWare 创始人 Greg Zeschuk 和 Ray Muzyka 的朋友，通过这层关系，BioWare 不仅提供了技术支持，还承诺在 E3 展上给他们一个展示位——只要他们做的 DEMO 能有些卖点。

Kicinski 做出来的这个新 DEMO 没有令人失望。BioWare 也确实兑现承诺，给了 CD Projekt 一个展示位——而且就在 BioWare 的 2004 年大作《翡翠帝国》的旁边。就这样，《巫师》引起了不少业内人士的注意。巧合的是，BioWare 在这一届展会上公布了《龙之世纪》，它没有想到自己正在养虎为患，之后的很多年时间里，“《巫师》系列”一直是《龙之世纪》最大的竞争对手之一。

孤注一掷

毫无经验的 CD Projekt 对游戏项目管理缺乏合理的认识，他们原以为只需要 15 个人就可以将游戏做好。结果总共由 100 人开发了 5 年时间才做好了《巫师》一代，总共花费了 2000 万波兰兹罗提（折合人民币 4000 万元，据 Iwinski 估算，按照今天的物价与汇率水平，大概相当于 1200-1600 万英镑，即 1.2-1.6 亿元人民币）。Iwinski 说：“那是当时我们所有的钱，还借了一些。”

整个波兰的游戏开发人员都没几个，已经完全不够《巫师》这种大项目的需要了。CD Projekt Red 又没有足够的国际号召力吸引海外的开发者，所以 CD Projekt 只能从本国的其他各行各业招募有志之士。他们有的是医生，有的是银行职员。他们并不是为钱而来，而是出于对游戏的激情。但是与 CD Projekt Red 一样，他们不知道该怎么做。他们只能边做边学。


■《巫师》获得了媒体的热烈好评。

CD Projekt 想做一个与《博德之门》一样复杂有深度的游戏，又有小说版《巫师》一样的史诗感。大家都很有想法，提出了无数创意，游戏构思简直多到失控了。虽然游戏计划的内容含量削减了两三次，最后一算，游戏时间加起来还是超过 100 小时。如果把那些被砍掉的内容全做起来，游戏的规模是不是有可能比《上古卷轴V 天际》还要大？“不！”Iwinski 笑道，“更有可能的是我们早就破产了。”

《巫师》的品质获得了发行商们的认可，Codemasters、Koch 等公司都有意买下发行权，最后是雅达利公司以相当可观的价格拿下。CD Projekt Red 松了口气。本作人设主美术师 Pawel Mielniczuk 回忆说：“半年多的时间里，我们每天工作 12 个小时，所有的周末、所有的时间都搭上了。”那时 Adam Badowski 就躺在自己的办公桌下面睡觉。“真的！睡了三天，衣服没换过。真是浑身恶臭的时期，”他笑道。

但是《巫师》有太多的遗憾。Mielniczuk 说：“这游戏完全是一团糟，我们到最后期限到来的时候才做好。其实这已经是个奇迹了，没有人想到我们能从那些零零碎碎的东西里面真的把游戏做出来。”无论如何，在 2007 年秋季，《巫师》顺利发售了。当时 CD Projekt 在宣传文案中写道：“如果你追求极致真实的游戏环境，如果你想要真实的社交互动，以及令人热血沸腾的幻想叙事方式，那么《巫师》就是为你准备的游戏。”

《巫师》获得了媒体的热烈好评，商业上也非常成功，销量总计超过 200 万套。这就意味着肯定要接着做续作。

后台项目

《巫师》发售后，《巫师2》PC版的开发工作马不停蹄地展开，并再次使用了Aurora引擎。当时来自《巫师》持续的销售收入源源不绝地打到CD Projekt的账户上，公司的游戏研发队伍得到了极大的扩张。在《巫师》的加强版发售后（以免费补丁的方式提供给已购买原作的玩家），CD Projekt启动了《巫师2》之外更具野心的项目——《巫师3》！两款续作进入同步研发状态。

当时《巫师3》属于一个“后台项目”，主要是为公司将来的发展做基础准备，CD Projekt的当务之急是研发一个新引擎，使其能够把游戏做到家用机上。因为BioWare的Aurora引擎是为PC准备的，而家用机是CD Projekt一直想要进入的领域。他们的计划是在《巫师2》之后就正式进军家用机市场。



■《巫师》初代获得成功后，CD Projekt Red的士气大为高涨，这可以从公司LOGO的变化上看出来。


■当时，在这扇门后，两个“《巫师》系列”的庞大计划正在紧张地进行中。

另一方面，使用Aurora引擎开发的《巫师2》正在制作一个技术演示DEMO。Adam Badowski说，以当时的眼光来看，这个DEMO“看起来相当惊人”。当时这个只在内部流通的DEMO也泄露到网上，玩家反响热烈。

但是使用Aurora引擎开发的《巫师2》也就仅仅推进到DEMO阶段，然后CD Projekt决定换引擎。促使其决定提前换引擎的原因是大失败的《巫师 白狼》，它完全打乱了CD Projekt的计划。

制作家用机版《巫师 白狼》是雅达利的主意。而Iwinski也想着能够先把品牌打到家用机上，为将来的正式作品铺垫，所以在最初的犹豫之后答应了。没想到这不仅没有打响招牌，反而是砸招牌的行为。

CD Projekt Red内部已经在同时进行两款游戏的研发，没有足够的资源开发《白狼》。这时法国游戏工作室Widescreen Games找上门，他们的演示做得非常精彩，CD Projekt Red决定将游戏外包给他们做。

5个月后，问题出来了。CD Projekt Red派了十几名开发人员到法国帮忙。接着越来越多的问题层出不穷地冒出来，Iwinski开始怀疑Widescreen根本没有用心在做。Adam Badowski只能亲自飞到法国，要求开发团队加班加点把游戏中的一个重要部分做好，以迎接即将在里昂召开的雅达利会议。此时Widescreen的士气高涨了一阵子。但是两个星期之后问题又出来了，Widescreen提出要将《白狼》的完工时间往后推四五个月。

“我就不提那些剑拔弩张的紧张争论了，所有时间都花在电话上愚蠢的讨论中，‘你们太恶毒了’之类的话是双方口中常常蹦出的句子。事实是，我们意识到他们根本不知道该怎么做。”当时Widescreen Games每个月花掉的钱比CD Projekt Red在波兰花的钱还要多。他们知道必须要进行摊牌了。

致命的白狼

5天的激烈争论后，Widescreen和CD Projekt的代表一起坐在了里昂的一家咖啡馆里。CD Projekt方面到场的人有五六个，听到对方的要求，他们越发感到脊背发凉——Widescreen方面的人说，他们至少要增加30个人，还要再多花一年时间才能把《白狼》做好。还有一个人说：“嘿！我们不如把它取消了再做个别的游戏吧！那样还更容易一些。”当时大家的脸都绿了。第二天，他们就对雅达利说看来这项目只能取消。

雅达利当然不高兴。当时在雅达利担任总裁的正是前SCE全球工作室总裁菲尔·哈里森。他亲自飞到法国，听取了双方的说法。Iwinski还记得那次会议的情形：他们坐在桌子的一边，Widescreen和菲尔一起坐在另一边。会议开到一半，他们都快打起来了，双方互相责备。

然后菲尔·哈里森把Iwinski和Kicinski带到了另一个房间里，表示对当前的处境非常不满。Iwinski说：“当时我为此感到羞愧。我们烧掉了很多钱——我们自己的钱。第二次我再联系菲尔时，他对我说非常非常抱歉，他们必须给我们发一封赔偿通告，我们必须退回他们之前支付的钱。”

当时CD Projekt已经把钱都花在《巫师2》和《巫师3》身上，如果赔偿，他们将立即破产。无奈之下，Iwinski只能飞往纽约，与雅达利协商。最后他把《巫师2》的北美发行权卖给了雅达利，用授权费来偿付《白狼》所欠的债。

2009年5月，CD Projekt Red宣布《巫师 白狼》的开发工作已经中止。实际上，当时开发的所有内容都被扔进了垃圾桶，之前花掉的所有钱全部打水漂了。“我们浪费了太多时间，”Iwinski哀叹道。


■门上写着“我们要用对游戏的激情打造世界最好的RPG”。


■T恤上轻松的调侃。

CD Projekt Red不仅取消了《巫师 白狼》，也放弃了当时正处于研发初期阶段的《巫师3》。将该游戏的引擎用来制作《巫师2》。但是当时引擎还没做完，所以做《巫师2》的第一部分完全是瞎子摸象，无法做样品，无法测试。然后金融风暴席卷全球，CD Projekt也遭到波及。

令人钦佩的是，即便是到了这样的生死关头，Iwinski也没有随便找发行商做一些赚快钱的项目，他一直坚持由CD Projekt Red掌控创意权。《巫师》花了6个月时间才与雅达利敲定合同细节，要是其他新工作室一般都会低头，但是Iwinski对这点很有原则。如今《巫师3》完全是由CD Projekt自己出资，实际上相当于自己发行。

《巫师2》的开发时间只有前作的一半，但是游戏的规模更宏大，而且还有自己的原创引擎技术。CD Projekt Red砍掉了一个叫做“花之谷”的整个新场所，虽然其中“有非常棒的故事情节”。花之谷并不是一个少女情怀般的地方，而是精灵之地。另外游戏的第三章也进行了缩减，因为开发团队已经没时间了。

2011年5月发售的《巫师2》比起前作有巨大的进化，在本作的推动下，CD Projekt Red正式进入全球一流游戏开发商行列。CD Projekt在本作的宣传文案中骄傲地说：“它在平衡性、角色发展和叙事方面无可匹敌，它不会因为你是玩家而刻意讨好献媚，它把你视为一个成年人，你要为自己所犯的错付出代价。”

《巫师2》使用的是CD Projekt自己研发的Red引擎，通过该引擎，他们终于实现了家用机之梦，在一年之后登陆X360。之所以没有做PS3版，是因为CD Projekt不了解PS3相关技术，也没有足够的资源去做。

熔铸史诗

2012年春季，CD Projekt面临着又一个艰难的决定。在大多数人对次世代主机一无所知之时，CD Projekt已经在探讨次世代转型的问题。很快他们就得出结论：应该做一个开放世界的游戏，规模要足够大，那才是次世代游戏的方向。此外还要坚持CD Projekt的RPG传统，要有精彩的故事、出色的质量与画面。只有次世代主机才能满足《巫师3》的需要，否则做出来的只能是《巫师2.5》。

“在当时来说这是一个非常勇敢的决定，因为很多工作室都会从商业角度考虑而打退堂鼓，他们会认为最好5个平台都上，但我们不会做那种游戏。”

CD Projekt Red再次锁定高目标，新作将会是跨平台，但仅面向次世代主机。他们要创造一个庞大的开放世界。

通过技术的进化，《巫师3》中的角色将会用更逼真的表情与肢体语言进行演出。在原著中，主角“白狼”杰洛特并不是一个健谈的角色，他更多的是用神情变化来表达自己的内心活动。《巫师3》将通过许多表情和动作细节营造感人的时刻。

本作人设主美术师Pawel Mielniczuk说，本作在多边形数量、贴图大小等方面其实并没有太大的变化，比起《巫师2》也就是多30%左右。“《巫师2》的角色多边形数已经很高，基本看不到棱角了，所以现在已经没人关心多边形数量了。”Mielniczuk说。

《巫师3》的画面进化主要在很多物体细节上，比如在风中摇摆的小布条，还有各种小饰物等。场景美术师Jonas Mattsson说：“我们希望场景尽可能生动，当风吹起时，你会在草原上看到风的移动轨迹，整个场景像活了过来。”

本作的昼夜循环系统在《巫师2》的基础上进行了改良。“很重要的是，美工不需要为夜间制作不同的素材，甚至不用检查素材在不同条件下的画面。他们只要做一份素材，它就会在所有光照条件下有正确的效果。我们的这个全新天气系统非常酷。”



■CD Projekt办公楼墙上的剑与盾。



■《巫师3》的画面充满史诗感。



■CD Projekt办公楼里的雕塑。

创造《巫师3》这种规模的游戏，能够大幅节省时间的工具非常重要。比如本作有一个创造森林的工具，只要设置一下地形角度，还有确定一下诸如降雨点等要素的位置，就能自动生成一个非常自然的森林出来。光线的反射也会根据物理属性的变化而不同，形成更真实的光影环境。美工需要做的仅仅是确定物体材质，引擎会搞定剩下的工作。Jonas Mattsson说：“我们要有《巫师2》的质量，但是规模大得多。这是巨大的挑战。”

本作同时呈现的AI角色也会更多，而且动作与行为都更真实可信。Balazs Torok对《杀手47赦免》中逼真的大规模人群印象深刻，“你所看到的不是傻呆呆站在那里的木偶。今后会有更多的游戏那样做。”

本作导演Konrad Tomaskiewicz说：“RPG很像非常好的电影，有非常棒的故事，你走出电影院之后仍回味良久。不同之处在于，在游戏里你决定了故事的发展，你就是那些人物。”

PS4与Xbox One的架构更像PC，这也给了CD Projekt很大的便利。特别是PS4版，因为有大容量的高速内存，更有利于高效率实现更好的画面效果。

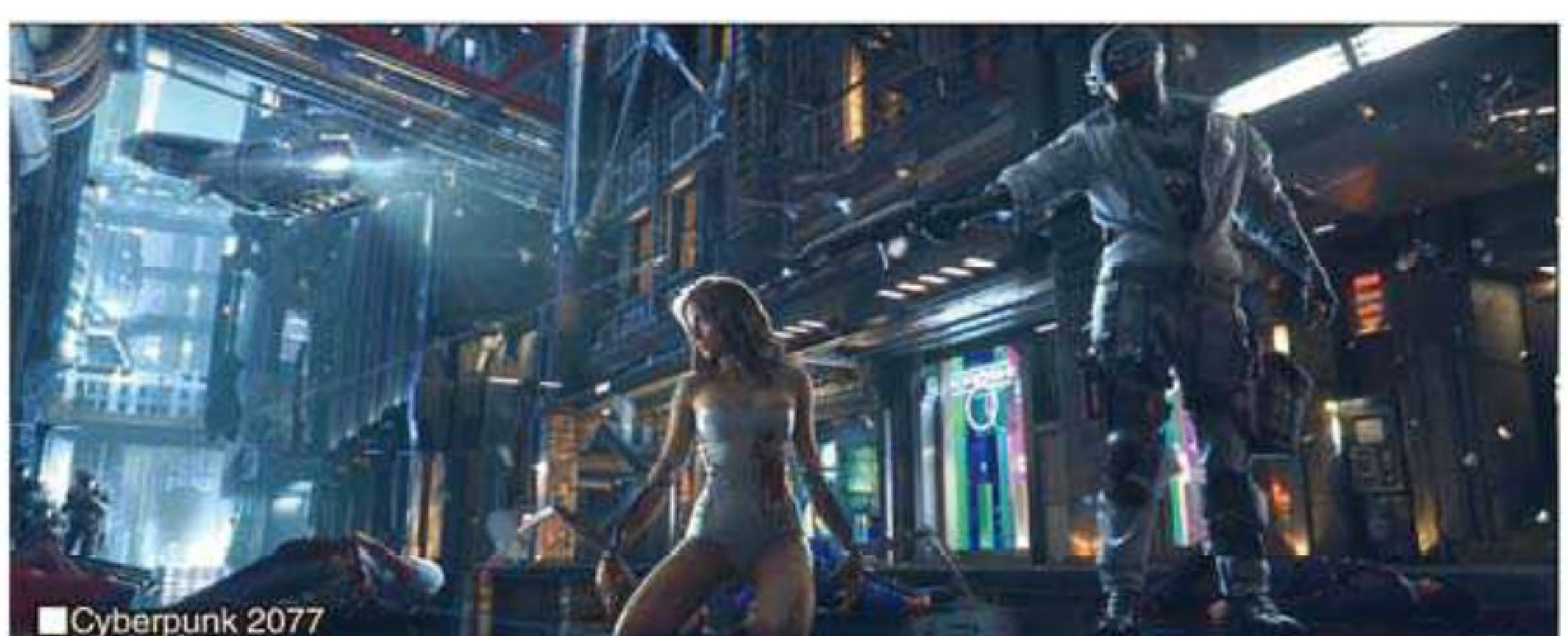
《巫师2》中的裸露与性爱场面是玩家的讨论热点之一，也被认为是RPG历史上最香艳的场面之一。随着画面真实度的提高，《巫师3》是否会有更令人期待的性场面？对此Konrad表示：“我们会采取与二代一样的手法，我们不想做假，我们要展现与现实一样的东西。最重要的是要让玩家有强烈的代入感。玩我们游戏的都是成年玩家，他们期待真实的游戏。如果我们在性场面做假，就会破坏游戏的代入感。”

《巫师2》的性场面虽然相当露骨，但是却没有遭到太多的批判。《巫师3》也会有这种性感香艳的时刻，不过编剧Jakub Szamalek表示，这些内容都是与故事息息相关的，不是为了暴露而暴露。CD Projekt的原则是制作18+的游戏，将会涵盖不适合青少年的主题。Konrad说，比起《上古卷轴V 天际》，《巫师3》可能更像《横行霸道V》。虽然《上古卷轴V》也是中世纪奇幻题材的开放式RPG，但是该作并不强调剧情。Korad说：“他们甚至没打算让人们记住那些角色……都是一些简单的故事。”相比之下，《横行霸道V》更像电影，对人物形象的刻画非常到位，这是《巫师3》想要做到的。

新时代来临

《巫师3》对于CD Projekt来说，将标志着一个时代的终结。十几年来他们一直围绕着Andrzej Sapkowski所架构的幻想世界工作，今后他们将会尝试新的题材，除了已经公布的《Cyberpunk 2077》之外，可能还有其他游戏正在计划中。

到2014年，Marcin Iwinski就40岁了，从他创办CD Projekt至今，已有20年时间。这20年来，他得到了很多人的帮助，有Michal Kicinski，还有他的兄弟Adam Kicinski，以及Piotr Nielubowicz和Adam Badowski等。没有他们的帮助，就不会有今日的成就。



■Cyberpunk 2077

“我感到非常自豪，”Iwinski说，“我们最大的成功，是找到了最有才华的人们，并与他们合作。我想说，现在我们已经是一家人。”

“当然，我们也曾有过艰难的时候，但是我们有很好的氛围，大家对游戏永远充满激情，说起自己喜欢的游戏就滔滔不绝，还有电影、动画和漫画。我们不是每天追逐数字的人，这很重要。”

破与立

《潜龙谍影V》前瞻

文 MGCN RED韵
编 八重樱 美编 NINA

0.枝与根

小岛老矣，尚能饭否？

今年的8月26日，小岛秀夫（Hideo Kojima）满五十岁了。于是对《潜龙谍影V》（Metal Gear Solid V），要提出的第一个问题，就是上面这个问句。MGS系列上一款主机作品已经是六年前的《爱国者之枪》（Guns of the Patriots），在那以后我们见证了拿下Fami通满分评价的《和平行者》（Peace Walker）（之后高清化移植到主机上）与捧得2013 Playstation Awards金奖的《崛起：复仇》（Metal Gear Rising: Revengeance）。系列在掌机平台的尝试及衍生作品的拓展上都得获得了成功，品牌的价值一次又次得到了证明，然而定于2014年3月18日于北美发售的第五作却在近来频遭质疑。从玩家到业界同行，从人设、图像、系统一直到市场推广手段，这一次的质疑几乎是全方位的。盛名在外的MGS，一举一动自然引人瞩目；小岛的言行一向大胆直接，遭受质疑也并不稀奇。但若细心归纳分析这些质疑，其实有助于我们重新审视这一作在系列中，究竟处于什么位置；以及小岛组在创作时的思路所在。至于第五作能否成功，就让我们静待游戏的来临后，再下判断。





1.表与里

究竟还需要几个故事，受罚之蛇（Punished Snake）才能变成《金属齿轮》（Metal Gear）里那个口是心非、恶贯满盈的大首领（Big Boss）？这条自三代开启的故事线，还剩多少潜力可挖？《幻痛》（Phantom Pain）故事的背面，是否还有引领者（The Boss）的幻影存在？

要回答这几个问题，不如先看最近接受采访的小岛在谈到固蛇（Solid Snake）与大首领区别时的

表述："你要记住，固蛇并不是一个真正的人类。（在系列设定中，他是一个进行过基因修正的克隆体）而对比来看，大首领是一个真正的人类，拥有真实的感情。他比固蛇要更具有表现力。所以，我认为大首领的故事更值得书写。"不论你如何看待这两个角色，这段话都对小岛在《爱国者之枪》后，毅然结束固蛇故事，将创作重心全面转向大首领做出了首次官方解释。固蛇的人设固然是克隆体，但在以其为主角的故事中，他所表现出人性的复杂，深刻，以及伟大之处，甚至远超一般人所能企及。仅仅以克隆体一词来概括他实在有失公允。我想小岛这段话所未能传达出来的意图，或许需要我们抛开字面意思，仔细对照两个角色来理解。

固蛇作为系列最初的主角，在最初MGSX平台的两作中，并未得到太多的性格塑造。《金属齿轮》的角色塑造极为薄弱，《金属齿轮2固蛇》（Metal Gear 2 Solid Snake）的人物塑造则主要集中在灰狐（Gray Fox）的爱情悲剧以及大首领的最终宣言两段上。固蛇的人物性格成型，基本是在PS平台的《潜龙谍影》（Metal Gear Solid）上开始的，但此时魔童计划（Les Enfants Terribles）已经纳入固蛇的人设中，因此固蛇的人物塑造是以其克隆体身分为基础的，而这一身分的意义也在《自由之子》（Sons of Liberty）以及《爱国者之枪》中不断得到强化。克隆体的设定为固蛇成为传奇英雄找到了一个相当合理的解释：不论固蛇以怎样非常人的勇气、毅力、智慧解决一个又一个难题，我们都不能用常人的标准去认为这不合常理。换言之，随着系列剧情设定的渐趋成熟，小岛不得不以这个设定来中和从前沿用好莱坞大片而来的早期人物设定（《金属齿轮》中固蛇和大首领之间只存在长官和下属的关系；《金属齿轮2：固蛇》中也仅仅加强为师徒关系；尽管如此，固蛇却以一己之力拯救了世界）。在继续固蛇时间线到《自由之子》的结尾后，小岛遇到的创作瓶颈，恰恰是固蛇基于克隆体身分的无所不能。在《自由之子》的结尾，固蛇不论心智、人格、经历，都已经达到了一个游戏角色所能达到的巅峰。这不仅导致《食蛇者》（Snake Eater）转而选择了一个略显青涩的裸蛇作为主角，也导致《爱国者之枪》不得不塑造一个衰老的固蛇，因为以固蛇在《自由之子》中正面到极致的形象，再以其为主角进行叙事的空间已经极为受限，甚至《自由之子》中小岛就已经放弃了以固蛇为主角进行叙事，而是选择了新兵雷电。

如果硬要将"《潜龙谍影》系列"划分为两个世代，分界点毫无疑问是《食蛇者》这一作，主角更替并不仅是由"固蛇"变为"裸蛇"（Naked Snake）这么简单，它还包含了从克隆体到人类；从传奇佣兵到新兵；从对抗导师理念到继承导师理念的更替。固蛇缺失的并不是人性，恰恰相反，他是一位有着极为丰富的正面人性的角色；他所缺失的，是负面的人性，而在正面人性塑造抵达巅峰之后，新的主角想要超越这个传奇，便只能走向反面，选取人性的阴暗面来进行开掘。因此，选择已经在系列最初两作中确立了反派定位的大首领，并讲述其年轻时作为裸蛇的经历，便不仅是理所当然，更是小岛不得不做的决定。

选择裸蛇的同时，整个故事线的主题也随之确定，即影射了《圣经》中大天使路西法堕落为蛇的裸蛇坠落之旅。《食蛇者》中的裸蛇，全部经历仍旧保留着固蛇的壳，孤军深入敌境，破坏邪恶上校的阴谋，拯救这个世界。这是对系列元素的继承；但另一方面，在故事叙述上，引入了一条系列前作中所从未涉猎的隐藏故事线，在人物塑造上，则对应地设置了一名副主角。这就是引领者。双主角组合在《自由之子》中首次出现，主角新兵雷电背后的副主角是固蛇，他不论对于系列故事主线的发展以及故事所要传递的理念而言，都具备不逊于雷电的重要性。《食蛇者》将这一设定延续了下去，并进行了深化。相比《自由之子》中固蛇略显繁复的说教，《食蛇者》中的引领者显得寡言少语，关于她心路历程的叙述，大多来自夏娃（Eva）。虽然固蛇在《自由之子》中相当于是雷电的"引领者"，但二者之间的关系相对单纯，固蛇是雷电仰望的对象与作战时的同伴，而雷电也将借助未来科技成为另一个固蛇（这点已经通过《崛起：复仇》得到了印证）；而对裸蛇而言，引领者的身分则更为复杂，她不仅是他的精神导师，又是他的敌人。裸蛇期望成为引领者一样的人，最终却将要走向她的反面。愿望与现实之间的矛盾，以及主角与副主角之间的渐行渐远，构成了裸蛇这个系列新主角最基本的人物矛盾。从另一个角度看，自《食蛇者》开始确立的"裸蛇—引领者"双主角组合，在《食蛇者》后的一系列作品中仍然是确立作品基本叙事线索的设定。

从《食蛇者》到《掌上行动》（Portable Ops），从《和平行者》再到《幻痛》，从裸蛇到大首领，再到受罚之蛇，他的代号一直在改变，每一段故事也都代表了他心路历程不同阶段的转变。在每一段故事结束后，裸蛇与引领者在理念之间的距离都在不断加大。在《食蛇者》故事的结尾，得知真相的裸蛇失去了对于任务的信仰；《掌上行动》的主旨基本是对《食蛇者》的重复，大首领只不过得知了除了食蛇者行动以外，贞洁行动（Virtuous Mission）也同样是中央情报局（CIA）谋划好的这一信息（这也是为什么小岛组将此作列为黑历史，设定不入系列正传）；在《和平行者》的故事结尾，裸蛇在看到集成了引领者人工智能的和平行者选择宁可牺牲自我也不发射核弹后，认为引领者背叛了自己，从而正式选择了接受



狐狸引擎

光影

狐狸引擎整合了多种光照技术，实现了更为贴近现实的光影系统，从截图可以看到手电造成的光照区域与阴影区域分别极为明显，玩家不必再靠目测角度来确定自己是否有被发现的可能，只需要凭借直觉观察即可。



真实

狐狸引擎的画面展示以照片级别的现实还原为目标，仔细观察即时演算过场中士兵脸上的水渍。



光照反射及散射

从截图可以看到探照灯照到柏油地面上的反光会随着地面凹凸不平的纹理而产生不平滑的散射，还原真实世界中的反射及散射效果。



夜晚

远近光源产生范围与亮度各不相同的光照以及阴影效果，远处的晨曦已经略微可见，层次分明，自夜空至地平线，颜色渐浓。



建模

近处的铁丝网、天线基站、配电箱，远处的建筑、山峦、岗亭，都给人一种非常真实的视觉感受。狐狸引擎将真实物体的相片作为建模的纹理基础，带来了这种贴近真实的效果。



地面

地面的沙砾起伏效果、马蹄扬起的沙尘、车辆驶过留下的轮胎印记，这种微小细节的处理对于真实感的还原至关重要。



系统

自由潜入

本作中玩家可以自行规划潜入路线、方式，并据此选择合适的潜入装备。



探照灯

开放世界的阵地潜入中，受罚之蛇虽然仍需要小心探照灯的视野，却不再像《食蛇者》中那样只能躲避，而是可以选择从背后爬上岗亭解决岗哨或者以具备麻醉效果的武器将之放到。



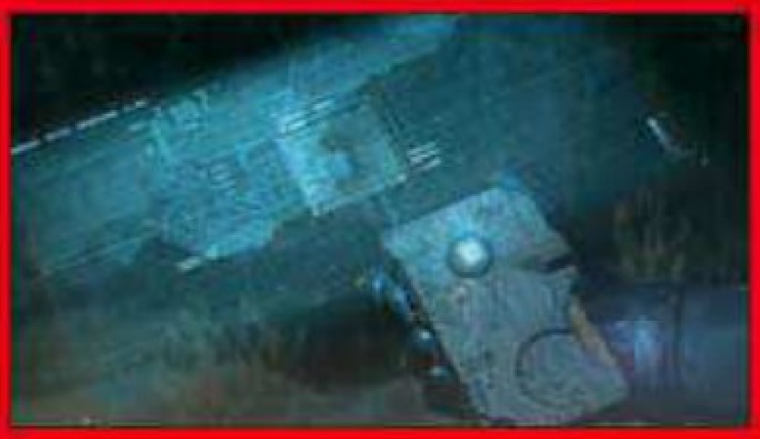
界面

地图界面被从主界面中移除，枪械界面只在战斗中才出现，最大程度减少了游戏界面对画面真实感的破坏。



iDroid

iDroid 系统取代了过去的孤波雷达（Soliton Radar）系统，这个系统整合了地图与标记系统，玩家在打开 iDroid 界面的时候，时间仍在流逝。此外，无线通讯也将像《和平行者》中一样，实时进行。



"大首领"的称号。

在谈《幻痛》的情节设定之前，让我们先来看看《食蛇者》的后续作品对"裸蛇－引领者"双主角叙事架构的开掘，是否是在如小岛想像地那样推进。如果说《掌上行动》并没在《食蛇者》基础上形成什么真正的突破，只是在重复即有的主题，顶多为大首领引入了一个"世外天堂"的概念，那么《和平行者》里裸蛇由于引领者自我牺牲而爆发出的愤怒，表层看是源于对引领者的牺牲感到不值得，而以他对引领者思想的领会，更深层次则是源于对自己无法达到引领者精神层次的一种无望呐喊。从这个角度看，《和平行者》中从裸蛇变为大首领的过程，正是小岛所想要表达的一种堕落。裸蛇堕落的原因，是由于无法对这个世界的不公安然处之，无法放下替遭受不公的人呐喊的愿望，而这又与他建立"世外天堂"的初衷得到了完整的统一。大首领的世外天堂，与其说是他为以自己为代表的佣兵所设立的理想世界，不若说是他为了拯救像引领者这样为任务而牺牲的士兵所设立的世界。换言之，他为建立世外天国所做的一切，在潜意识上，也许不过是为了弥补引领者离去在他心上留下的那道无法愈合的裂痕。他所做的一切都是为了引领者，而引领者所做的一切却并不是为了自己，而是为了她的国家和她的人民。不同的目的引领他们走向相反的方向。大首领的悲剧命运也在于此。不论他如何想要弥补，都不可能让引领者复活，而他越是努力，其所作所为与引领者的理念就越行越远。

《和平行者》结尾的接受"大首领"称号的裸蛇，顶多戴上了军阀的帽子，距离"作恶多端"还有相当的距离。这一段堕落的旅程，正是《幻痛》叙事的空间所在。《幻痛》最初立项时的代号为"鬼计划"（Project Ogre），这个名字一方面应和了《幻痛》中的幻字，另一方面也点出了整个故事的黑暗走向。《幻痛》序章《零点地带》（Ground Zeroes）事件之后，无国界士兵组织（Militaires Sans Frontières）的母基地（Mother Base）遭到XOF组织的攻击而彻底覆灭，大首领在整个事件后失去左手并陷入了昏迷状态长达九年。我们已经可以在预告片中看到《幻痛》的主题之一是复仇，复仇的对象毫无疑问是零上校（Zero / Cipher）。无国界士兵组织是他为弥合失去引领者的伤口而建立的理想国，这一组织的毁灭对他而言如同理想遭到毁灭，这不仅是他复仇的理由，也是他步向堕落的开始。《掌上行动》以及《和平行者》中的裸蛇相对来说仍独立于故事所涉及的事件冲突，可以说仅仅是被卷入冲突双方之间，并最终扮演了一个相对被动的英雄角色。但《幻痛》预告片中则第一次出现了他与零上校的直接对决，以及研发金属齿轮（Metal Gear）的镜头，这也许意味着他在堕落进程中，从被动走向了主动，这一堕落的进程也许会在这一改变中随之加速。

"裸蛇－引领者"双主角叙事架构的力度寄于两者的不断背离，这就要求引领者的位置要越来越高，而裸蛇要堕落地越来越深，唯有如此同源而生曾经无比亲密的师徒二人才能够在渐行渐远的对立中产生震撼人心的对照冲突。换言之，在裸蛇不断堕落的过程中，引领者的立场同样需要不断拔高。唯有如此，两者之间的距离才能进一步拉大。小岛也确实没有忘记这点，《和平行者》中引领者的新增录音带令无数人热泪沾襟，引领者以这种不出场却又无所不在的方式进一步得到了拔高。而最难能可贵的是，拔高过程中，这个人物仍旧保持了相当程度的可信性，并未单纯地被处理为一个概念化的圣者形象。《幻痛》所面临的挑战，表面上看来是对裸蛇的堕落做出一个合理的解释，其实同样系于能否进一步开掘引领者的理念，对于展示以两种不同方式继承引领者遗志的裸蛇与零上校正面冲突的本作来说，这一点甚至比要合理叙述裸蛇的堕落更为关键。考虑到引领者的哲学理念源自小岛，《幻痛》中引领者理念的提升或将取决于这三年来小岛自身思想与理念的升华。

《幻痛》在叙事层面所遭遇的挑战主要体现在如何于既定的架构中进行突破。这里所谓的既定架构除去上面所述的裸蛇故事线一直坚持的双主角叙事架构，还包括系列叙事带来的若干个既定架构限制，其中一个是《金属齿轮》两作中大首领形象的限制，另一个则是《爱国者之枪》中大首领结局的限制。《幻痛》中裸蛇的堕落既要达到第一作中战争狂人的邪恶程度，又要与第二作中已经由完全反派转向了性格复杂拥有自我立场的反派形象相洽，此外还不能与《爱国者之枪》中大首领的最终结局相冲突。正如《爱国者之枪》的叙事为了一统前作时间线而无法保持专注，凡此种种均为《幻痛》的叙事加上了若干重几不可破的镣铐。难怪在访谈中，小岛也表示为了叙事精彩，《幻痛》将不得不对系列历史的连贯统一做出一定程度的牺牲，出现一些与系列历史相冲突的设定。背着如此沉重的镣铐，即使小岛也不得不松开一些捆缚才能继续前进。



情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

2.形与神



2013全球开发者大会（GDC）上，小岛组向世界展示了他们的狐狸（FOX）引擎特色所在。在惊艳于其照片级写实表现的同时，明眼人也看出整套引擎与其说是实现了底层革新，不如说是在现有技术层面上运用一些新的手段，进行了整合与优化工作。在接受GT（Gametrailers）专访时小岛承认，《幻痛》是以本世代平台为目标平台进行制作的，狐狸引擎的构建基础也是本世代平台。在东京电玩展（TGS）的媒体联访中，他也谈到在画面表现上，本世代与次世代平台上本作的区别仅仅在于帧率（本世代30帧／秒；次世代60帧／秒），模组分辨率（次世代更高）和光影效果（次世代更鲜明）。小岛甚至敢于直接说出："其它公司专门针对次世代的游戏，可能画面水准会更加优秀。"这样的话，在游戏界恐怕也只有他这种名望的人可以毫不在意地说出来了。虽然我们能够在这句话中感到他对于本作的信心，但如此表述仍旧令人感到一些担心。不论是电子娱乐展（E3）还是东京电玩展，用于展示的版本都是以PC为基础的，游戏跑在本世代平台上的效果仍未可知。

狐狸引擎概念的提出，时间点大约在《爱国者之枪》发布后。结束固蛇线之后，小岛并没有急于开发下一款游戏，而是将大部分精力放到了研制一款引擎上。他这样做的理由或许可以从《和平行者》发售后的一些言论中瞥见端倪。与稻船敬二一样，小岛也经常对业界发表自己的观点，两人更大的相似点，也许便是对日本游戏界的直言不讳了。彼时的他已经意识到了日本业界相对于欧美工作室的大幅落后。《爱国者之枪》虽然再次树立起了日式游戏的巅峰，但另一方面，沿用了四代的叙事及游戏模式也已经疲态尽现，批评的声音也许最终被赞颂的泪水所掩过，却也比任何时候都更加响亮。系列传统的游戏模式虽然名为战术谍报动作（Tactical Espionage Action），但说简单一些，大致可以用"电影式播片（主线叙事）"+"躲猫猫（基本游戏模式）"+"日式文字冒险（支线无线通讯对话）"的三元素来概括。《爱国者之枪》后，小岛已经意识到了这种模式的难以为继，系列正统作迫切需要从底层进行革新。模式革新的要点，与剧情革新（探索人性黑暗面）的理念相似，都是向着更加真实的世界进化；而进行革新的基础，便是狐狸引擎。

狐狸引擎的制作理念便是"真实"，一切技术都是为了尽可能地还原现实世界。在这一原则下，小岛组对传统建模模式进行了革新，构建了基于照片的建模方式；大量运用现实素材进行材质取样工作；还采取了更为真实的光照技术。在技术不及欧美制作室的条件下，依赖理念的突破，好钢用在刀刃上，小岛组凸显了自己的特色。各大展会上的视频虽然称不上业界顶尖水平，却也令人眼前一亮，系列的真实感达到了前所未有的高度。如果说画面表现真实化是底层革新的第一步，物理表现的真实化则是第二步。从预告片可以看到，裸蛇的动作实现了大幅度的强化。丰富度远超系列前作：跳跃、前扑、骑马、驾车，凡此种种，均为系列首次引入。在这两点基础上，小岛最终想要实现的最终目标，是系列由线性向开放世界的进化。

开放世界对于系列的意义并不仅仅在于与欧美工作室竞争，底层的原因其实很多。要理解小岛决心挑战开放世界这一决定，就务须认真分析系列成功背后的隐忧所在。正如局限一名作家取得更大成功的，往往是他赖以成名的写作模式，对于系列而言，其痼疾恰恰存在与其赖以成功元素一体两面。在接受Xbox Wire专访，被问及《潜龙谍影》的独特标志（Trademark）所在时，小岛的回答是："潜入，以及一种想要将有意义的信息传递给玩家的愿望，"他还补充道，"这些元素的执行方式可以很多元，但它们一定会存在。由此看来，我对《潜龙谍影V》的处理方式与之前并无两样。"在小岛看来，系列的两个核心要点是潜入以及传递有意义的信息（我们可以将之名为弥母（Meme）），前者毫无疑问决定了游戏模式，后者决定了播片以及无线通讯等等叙事手段。

系列以往的潜入被局限在线性流程中，虽然从《食蛇者》开始小岛已经力求在机能限制下扩充场地面积，并带入了一些适用于开放世界的设定（荒野求生、迷彩、医疗），但机能的桎梏以及线性叙事的限制让这些设定大多沦为了噱头。除了剧情强制使用、头目战强制使用或者极具探索欲的玩家，正常游戏过程中玩家并不会主动使用这些系统。《爱国者之枪》中的枪支改装系统、章鱼迷彩、强制流程载具战等等新体验，同样被淹没在强调潜入的线性叙事中，玩家只能一次一次按照相同的路线游玩这些系统，而没有多少自行发挥的空间，整个游戏的可重玩度只剩下挑战最高难度，以零发现零杀戮游玩相同的几个关卡（至多不过是高难度安排一种不同的敌兵配置）。这使得对大多数非研究型玩家而言，系列唯一的卖点只剩下一本道的观看故事。但很遗憾，系列的主线故事同样被线性叙事模式所禁锢。

小岛从小的梦想是做一名电影导演，虽然糊里糊涂地进入了游戏界，但这个梦想从未熄灭，拜其所赐，我们欣赏到了系列无与伦比的精彩故事。然而这也带来了一个不可忽视的问题：游戏终究不是电影，即使自《自由之子》始系列就已经在播片中加入了互动要素，但这并不能改变在播片过程中玩家操控与体验遭到剥离的本质。这一问题在《爱国者之枪》中愈演愈烈，正常通关所需游戏时间甚至接近游戏内过场

动态近身格斗

近身格斗术（Close Quarter Combat）在本作中进化为动态近身格斗术（Dynamic CQC），受罚之蛇可以在接近敌人时选择空手入白刃抢夺敌方武器进行攻击，挟持住敌人之后也可以拷问信息。





标记系统

通过望远镜或者肉眼观察，受罚之蛇可以对敌人进行标记，标记后敌人会显示在视野中并标记与玩家之间的距离。



任务制

整个游戏采取任务制，玩家在开始新任务前必须乘直升机撤离一次，撤离点有多种选择，选择敌占区的撤离点，则直升机有可能遭到击落。



光晕

游戏中当受罚之蛇接近探照灯等巡逻装置的探照范围时，画面上会浮现一层光晕以提醒玩家小心回避。



驭马

为了在开放世界中快速移动，新作添加了借鉴自开放世界的载具，如《荒野大镖客》令人惊艳的驭马。



马上侧伏

骑马的同时，受罚之蛇可以侧身伏在马匹背部以避开远处敌兵的视线。不过预告片中的这一幕遭到众多玩家调侃，认为有损真实感。



天气变化

游戏中对应广袤开放世界的还有随时出现的如沙尘暴以及暴雨等天气状况的变化，如沙尘暴便可同时遮蔽己方及敌方视线，玩家可以选择对应特殊天气的装备以及潜入方式以降低难度。



载具

远处可以看到诸如坦克以及装甲车等多种载具，受罚之蛇将借助他们在阿富汗广袤的地形中快速移动。



昼夜变化

游戏中时间会实时流逝，产生昼夜变化。有趣的是，通过吸一种电子雪茄，受罚之蛇可以加快时光流逝。也许这是小岛在委婉地告诉我们，吸烟有害健康？



负重行动

营救出米勒后，受罚之蛇需要在逃亡中实现一系列动作，如：一边支撑米勒一边前进射击、背负米勒奔跑等。



情报整合 独家特企 新作前瞻 攻略宝典 下载佳作

影片时长，难怪有玩家笑称与其说《爱国者之枪》是一部游戏，不如说是一部电影更为恰当。究其原因，可玩性不足，只能靠戏来凑。为了弥补游戏性上的缺失，系列的故事变得越来越复杂，情节的急转直下也越来越为玩家耳熟能详。主线故事长度不够，便加进去越来越多的无线电通讯，系列的文本量已经不输任何大多数日式文字冒险游戏。尽管天才的小岛靠着一己之力以《爱国者之枪》为固蛇的故事打上了一个相对完美的句号，但他已经意识到了系列再这样发展下去是没有任何出路的。在现有模式下，操控与剧情之间的裂痕只会越来越大，游戏毕竟是一个强调浸入式体验的艺术形式，这两者之间的转换越少越佳。小岛对线性叙事给整个系列带来的桎梏心知肚明，但他并没有急于用系列正统作来做实验，而是选择了相对保险的掌机平台，于是我们看到了他的第一次试验成果，这就是《和平行者》。

《和平行者》是系列历史上第一次将主线叙事打散的作品，也是第一次引入基地建设、人员育成、任务制的游戏。现在来看，《和平行者》的实验结果喜忧参半。《爱国者之枪》中暴露出的叙事模式陈旧由于主线叙事被打散而更加凸显出来。尽管《和平行者》的故事仍旧充满了令人震惊的剧情起伏，但很多玩家都对这整体架构与《掌上行动》如出一辙的故事感到了一点审美疲劳。“蛇”＋“金属齿轮”＋“美国政府阴谋”＋“科技宅”＋“战乱地区”的配料已经用来做过一道风味一般的菜了，玩家尝了第一口也就猜到下一道菜的味道了。新加入的诸如卡兹（Kaz Miller）或帕兹（Paz）这种风格过于日式的角色对欧美市场而言并不讨喜（《零点地带》欧版封面甚至去掉了日版封面中的卡兹）。主线叙事被打散，剧情之间加入时间不短的重复刷关要素使得玩家很难像系列以往作品一样，在较短时间内完整地体会整个故事。这极大地削弱了叙事的力度。由此本作在欧美市场遭遇失败，也并不令人感到意外。就以日系游戏中少有的具备国际化影响力的本系列标准而言，《和平行者》在英国的首周销量排名第十三，第三周就已经排名四十以外，在美国首月未能进入前二十，仅销售了五万两千份 UMD 光碟，甚至少于 MG ACID。当然，如果计入数字版下载量，也许成绩会稍高一些。

叙事方面的失败并不意味着《和平行者》的实验完全失败了。Fami通的 40 分和 IGN 的 9.5 高分终究有它们的道理。《和平行者》在基本游戏模式上进行了大量的革新，以往线性方式贯穿的战场被分为不同的任务，辅以育成系统，将全部关卡的可重玩性大幅提升。前期在装备简陋的情况下无比艰难的关卡，可以通过道具及武器的研发来降低难度或者反复挑战以获取高评价，高评价又能够带来更好的道具及武器奖励。这样潜入游戏本身的激励系统就与赢得观看过场影片的激励很好地区隔开，随之自成一体。以往喋喋不休打断游戏节奏的无线通讯对话被浓缩为录音带，与关卡评价结合成为收集要素，不再强制出现来干扰游戏进程。具备深度的育成系统与奖励系统使得《和平行者》的可重玩性达到了系列最高，也向外界展示了小岛组在游戏设计上的能力并不仅限于恶搞。

《零点地带》不仅在剧情上紧衔《和平行者》，整个游戏系统也吸纳了《和平行者》成功的部分，并以开放世界设定来对这些成果进行拓展。《潜龙谍影Ⅴ》延续了《和平行者》的任务制，尽管是开放世界，但在开始下一个任务之前，必须乘坐直升机撤离一次方才可以继续。在《幻痛》中，基地建设、武器道具研发以及人才育成均会继承自《和平行者》。开放世界对这一模式的加成体现在潜入路线及方式的多样化，玩家可以自行选择潜入的时间、路线、道具，不同的时间敌兵数量以及配置都会有变化。夜晚敌兵数量较少，玩家视野受限，使用照明设备更易被发现；白天敌兵数量较多，但玩家敌兵的视野也都变得更好。相应地为提高难度，小岛组也对敌兵的人工智能进行了调整。尽管玩家可以看到演示中游戏难度不高，但小岛组电台报道中也提到：普通与困难难度会有明显的区别。小岛本人在接受采访谈到开放世界时也着重提到了“潜入模拟器”这个概念。他并没有将此作视为现存意义上的“开放世界”游戏，而是强调了对“潜入”这一游戏模式的专注。在将《和平行者》的渐进式养成要素与开放世界所带来的多种可能性进行组合后，《潜龙谍影Ⅴ》的游戏模式毫无疑问已经在可重玩性上得到了一定保障。

“旗标”系统、慢动作系统的加入以及系列标志“惊叹号”的取消在玩家之间引起了不小的争论。有人说系列已经开始抄别的游戏，有人说系列在丢失自己的特色。但如果将这些系统的增减放到游戏氛围的真实向转变以及开放世界的设定的大前提下来分析，很容易看到小岛对这些系统的引入与取消，其实是非常慎重的。与《分裂细胞》或者《杀手》系列的“标注敌人快速射杀”不同，在本作中，为了追求极致的真实，系统界面被削弱到最低，取消了界面中的地图后，旗标成为了辅助玩家的一个非常有效又不至于破坏真实感的妥协手段。“惊叹号”虽然是系列传统以及标志性符号，但在画面整体进化入次世代水平后，这一元素突然冒出会将制作组苦心营造的真实感破坏殆尽，而慢动作系统则是“惊叹号”这一元素的替换方案，同时也较为真实地模拟了在被发现一瞬间，人类高度紧张时产生的时间减慢错觉，从感性层面看也并不难以理解。当然骨灰级玩家可以关闭旗标系统和慢动作系统来取得额外奖励。

开放世界设定对本作叙事的影响将非常大，《和平行者》试图将系列的传统叙事方式简单粗暴地与任务制进行融合，结果是两败俱伤。喜欢任务制游戏系统的玩家被逼着推进主线剧情以解锁更多的关卡，而喜欢剧情的玩家被逼着去刷士兵刷道具刷武器来为主线挑战做准备。当然，最大的问题是，叙事之间的间隔被拉得过长，气氛与情绪营造



受到很大拖累，在剧本原就陷入套路化的情况下，这种拖沓实在是学上加霜。《和平行者》之后，小岛意识到了要缝合系统与叙事之间的裂痕，并不能单纯将线性叙事与游戏关卡简单地打散成小份，再码到一起；两者之间必须要有更深层次的结合。于是在新作的研发中，他提出了将叙事与开放世界融合的设定，让玩家来决定攻略关卡的顺序。这意味着首先：叙事不再是线性的，不同的触发顺序或将导致叙事走向的变化或者剧情细节的不同；其次，叙事走向的不同将导致潜入方式及攻关过程的变化，后者最明显的例子或许便是洛克人，按照一定顺序进行攻关的话，便可以一直使用克制关卡头目的武器作战来降低攻关难度。此外，小岛还提到在不同的关卡中隐藏着不同的信息，要想了解事件的全貌，就务必要完整收集全部信息，结合演示中的录音带，可见《和平行者》用以补完及丰富主线剧情的系统也被完整地继承了下来。这种将叙事与游戏融合乍一看与《和平行者》的处理别无二致，但仔细分析可见，这种新的方式一方面剔除了《和平行者》中叙事与游戏之间非此即彼的二择关系，给了玩家更多的攻关自由度，另一方面又继承了《和平行者》中的“游戏—叙事—游戏”激励闭环，是相当取巧的叙事手段，何况对于制作过《心跳回忆：虹色青春》、《宇宙掠夺者（Snatcher）》与《宇宙骑警（Policenauts）》这类日式文字冒险游戏的小岛秀夫而言，其实是手到擒来。

任何成功的作品系列在发展到一定阶段后，都会遇到外在或内在的瓶颈。对《潜龙谍影》系列而言，引入开放世界一举解决了系列在四代之后遇到的叙事与游戏脱节的问题，同时又并不会影响到系列用以安身立命的核心优势（潜入及传递有价值的思想，而非惊叹号、纸箱或者大卫·海特），由此看来，开放世界的设定便渐趋合理了。

3.虚与实

当身着骷髅装攀上巨壳的男子摘下头罩露出一头金色长发的那一刻，不知有多少玩家在揉着自己的眼睛，不敢相信这一切。没错，我们都被小岛狠狠地骗过，还不止一次。所以当Jokiam和莫比·迪克工作室（Moby Dick Studio）映入眼帘时，大多数细心的玩家已经识出这又是小岛的另一个小伎俩。不过这还不算完，当被小岛雇来扮演Jokiam的瑞典人接受GT访谈的视频上线后，很多玩家甚至怀疑这个视频是用狐狸引擎制作的，以欺骗玩家来展示狐狸引擎照片级写实的还原能力。现在看起来这种理论显得可笑，但却从侧面反应出大多数玩家以与小岛之间的这种猜谜游戏为乐，对小岛这种敢于拿自己赖以安身立命的系列开这种大尺度玩笑的精神，表现出了宽容与享受。



但当小岛告诉老玩家们，裸蛇的扮演者将替换为基弗·萨瑟兰（Kiefer Sutherland，美剧《反恐24小时》主演）时，玩家们表现出的反应就不是这么一团和气了。一大批玩家对这一决定表示出了相当激烈的反抗情绪；另一些玩家的反应则相当有趣：即使大卫·海特明确表示自己并没有收到小岛的邀请，这一批玩家至今仍然疑神疑鬼，认为海特在联合小岛耍他们，寄希望于海特会在《幻痛》结尾以年轻版固蛇的身分再度出现。这种痴盼是否能够成真，只有到游戏通关后才可能得到证实，但从宣传一役来看，小岛对裸蛇扮演者的刻意支支吾吾给玩家群体的讨论留下了足够的发酵时间，其结果就是不着一字，尽显风流。小岛非常懂得留白的艺术，当然也懂得在争论接近结束时，现身给这一讨论盖棺论定：“角色塑造不再仅仅取决于他所说的话，更取决于面部表情的深度以及嗓音表达的语气。随着技术的进步，游戏角色表现力同时进化以匹配随硬件能力是极为关键的。基弗能够帮助我们提升这方面的表演标杆，我非常期待最终的成果。”结合此作的制作思路，主演更替并非不可理解，海特在《和平行者》中的表现广遭诟病，编剧出身的海特毕竟不是演员，在小岛决定走真实路线的决定下，基弗无疑能够以其娴熟的演技和丰富的反恐影视题材演出经验为裸蛇带来更为真实可信的演出。

主角替换风波刚刚平息没多久，小岛再次以一副静默（Quiet）的设定图掀起了新的宣传风暴。小岛放出这幅设定图，一方面向角色扮演者（Cosplayer）提出了挑战以活跃玩家群体，另一方面也抛出了关于这个角色的矛盾：为何一个在沙漠中战斗的年轻女子会不着长衣，仅仅穿着比基尼和网眼丝袜？小岛没想到的是，这幅图不仅挑战了女性玩家的道德感，更让同行炸了窝。343工作室（曾制作《光晕》系列）的一名设计师大卫·艾里斯说道：“这个角色设定令人作呕。我们业界的水平不应该仅此而已。”面对同行的责难，小岛也不得不站出来进行一番解释，在责备翻译在不同文化之间转换时不够精确后（日

载具战

载具战有可能从系列传统的固定轨道射击转为自由操作，如此多人模式的乐趣有可能得到大大提升。



剧情

时间悖论

此作的剧情究竟将于何处与系列设定冲突，应该是众多关注系列剧情走向的玩家最关心的问题。这个戴着胡狼项链的男孩是否就是液蛇(Liquid Snake)？



山猫

据称本作中山猫（Revolver Ocelot）的立场偏于中立。作为零上校与裸蛇之间的关键联系以及爱国者组织的最早成员，山猫的身分相当敏感。此外，作为一个结局已定的角色，如何将山猫这段获得“囚牢”（Shalashaska）绰号的经历展示出来，也值得期待。



受罚之蛇

右额上的弹片仿佛一枚恶魔之角，预示着受罚之蛇的堕落。他左臂的红色义肢与《和平行者》中加尔维斯博士（Professor Gálvez），即弗拉迪米尔·扎德诺夫（Vladimir Zadornov）的右手义肢如出一辙，其间关系引人猜测。



种族主题

预告片中，受罚之蛇将钻石放到童兵手中，这再一次唤起了老玩家对于《金属齿轮2：固蛇》大首领要塞中童兵的记忆。大首领的命运在这一细节中实现了闭环。



宣传

拷问

小岛称静默遭到电刑拷问的一幕将不具备玩家操作的成分，是为了规避另一次的女性玩家抗议么？毕竟依靠按烂三角健撑过拷问已经可以算是系列老传统之一了。



剖腹

预告片的这一幕进一步展现了与专注于青年玩家的《和平行者》相异的黑暗剧情走向。部分玩家对这一幕也表现出了抵触情绪，称小岛手法拙劣。



虐囚

预告片后半段出现了欧米伽营地（Camp Omega）中虐杀俘虏的一幕，这同样贴合了本作黑暗的主题。



静默

身着比基尼和黑丝网袜的静默，有着不为人知的过往，小岛是否能够以一种合理的方式解释她的衣着，已经成为一个盘桓在众人心中的悬念。



语中原本表示性感的词被译为具有诱惑性），他提出了玩家的偏见问题：“《潜龙谍影Ⅴ》的主题是‘种族（RACE）’。故事涉及了由不同语言、种族、习俗、文化以及偏好带来的误解、偏见、仇恨、冲突。网络上几天前由‘静默’造型披露所刺激出的反应其实正是《潜龙谍影Ⅴ》本身。”听起来有一些费解，但显然小岛并不是仅仅是为了暴露而暴露，从预告片中可以看到“静默”双眼周围的皮肤具备变色的能力，在《潜龙谍影》的世界观中有着太多的超自然设定，至于“静默”的皮肤具备怎样的能力，还有待游戏本身来告诉我们。系列过去的作品中并非没有对女性角色性感身材的描绘，《食蛇者》中的夏娃展露的部分并不比“静默”少什么，只不过彼时的技术受到限制，并不能达到现在的拟真效果。对“静默”模型的激烈讨论，也许超出了小岛的想像，却从侧面印证了《潜龙谍影Ⅴ》转向写实路线的一个后果：玩家在这种设定下，会以非常严肃的态度来进行人物的讨论。换言之，玩家已经不再完全以戏谑娱乐的态度来看待这个系列，而是进入了小岛所设想的状态，做好了吸收他想要传递信息的状态。

莫比迪克工作室、主角演员换人、“静默”挑战玩家群体接受度，《潜龙谍影Ⅴ》迄今的整个宣传过程中，小岛秀夫所做的种种出乎意料之事，可以简单地解释为鬼才，但也可以用另一种方式来解释，让我们来读一段他自己的话：“你不可能通过提供给玩家他们想要的东西来让他们激动。在可接受限度内以一种好的方式背叛玩家是必须的。因为游戏是一种娱乐。但只要它仍是一种互动娱乐，我们就必须调整操控与系统以反映我们今天所生活其中的时代。”今天的游戏研发已经不再是一伙程序员聚在一个房间内闭门造车了，整个过程对公众的开放度更高。小岛对这一点心知肚明，他不断放出制作的细节以观察玩家群体的反映，再根据这些反应对游戏进行调整，从而成品避免出现较大的问题。同时，释放出的信息同样虚实相伴，为了最终“背叛”玩家以为玩家带来“惊喜”，便必须放置足够的烟幕弹，而若要烟幕弹可信，又需要在其中掺杂足够的真实信息。由此，玩家在整个宣传周期中不仅帮助小岛改进了游戏，也一步步踏入小岛精心设置的陷阱，直到游戏中被背叛后惊喜连连。正如年轻版的固蛇能否如愿出现呢？没任何人知道。但可以肯定的是，会有一大批玩家期望小岛再骗他们一次。悬念就这样轻松地设下，并延续到通关后秘密电话响起的那一刻。

4.破与立

《潜龙谍影Ⅴ》的标题未再延续前四作的数字序号，而是选择了罗马数字。小岛自己的解读是：“V代表胜利（Victory），我希望《潜龙谍影Ⅴ》能够再次取得胜利。”在欧美游戏大行其道的今天，技术大幅落后的日系游戏几乎全面溃败，即使其中的佼佼者小岛组同样无法独善其身。如何变革，如何突破自我，成了不可回避的问题。以小岛在游戏圈的名望地位，以及在科乐美（Konami）的职位（副总／Vice President），继续全身心投入这个系列的制作另一个二十五年的时光是根本不可能的。他现在要做的不仅仅是重新定义《潜龙谍影》，更要为未来的二十五年打好地基，让继任者可以有章可循。过往的系列作品带有他太深的个人印记，未经他监督的系列外传作品几乎极少成功。造成这一结果的原因很多，一方面会讲好故事的人才永远是最为稀缺的，另一方面这个系列在玩法上融入了太多小岛个人的奇思妙想和独特成规，不仅别人模仿很难不露痕迹，其它游戏的优点也很难融入这个系列中而实现自洽。在《潜龙谍影Ⅴ》中，小岛需要解决的这两个问题归根结底是一个：如何在保持系列核心特征的同时，将之去小岛化。

要做到这一点，就需要他将系列赖以成功的要素进行提炼、阐明，形成可参考和复制的制作经验（或者称之为弥母），并传递给新一代制作人。狐狸引擎以及开放世界的设定已经清晰地传递出了这一倾向，小岛在主动走出日本这个孤岛，与业界接轨，这个举动，如果可以用一个词来形容，我想是“勇敢”。在这个过程中，一定会有各种阵痛，也许会遭到系列老玩家质疑，也许会遭到媒体的攻击，但在这场不破不立的战斗中，他真正的敌人只有一个，那就是创造出业界传奇的他自己。我相信，不论《潜龙谍影Ⅴ》是否成功，小岛秀夫在破除陈规重构系列的同时，已经赢得了这场战争。



如龙 维新	SEGA	动作
PS4 龙が如く 维新!		日版
预定2014年2月22日	本地1人	8600日元
无对应周边		对应玩家年龄：未定



活跃于幕末的“土佐之龙”

龍が如く 維新! ISHIN™

文 秋沙雨 美编 NINA



CV：黑田崇矢

《如龙 维新》自公布之初就一直备受关注，不仅仅是因为它是继《如龙 见参》之后的第二部以日本历史为故事背景的“《如龙》系列”作品，同时还因为它是为数不多日版PS4首发游戏之一。本作是以幕末为故事背景，和前作一样，在“《如龙》系列”里登场的所有角色们在游戏里都是以当时年代的不同身份登场，而其中最为显眼的就是在本作里一人分饰两角的桐生一马——同时以坂本龙马和斋藤一的身份登场，光是这双重身份的设定就赚足了玩家们的眼球。

土佐里出身最低的“乡士”，看着武市半平太以及其他同伴们都在为了改变土佐藩而奔走，自己却没有找到自己的该做之事而陷入烦恼之中。但是其剑术之高超却是土佐第一，甚至被允许在江户进行剑术的修行。看中了其剑术的吉田东洋打算让他与武市半平太一起参与到土佐藩的改革中去，但是就在一切准备就绪即将开始改革行动的时候发生了事件，从而也大大地改变了龙马的人生走向……

情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

战斗形态

在本作里，斋藤一（坂本龙马）与正统作的桐生一马不一样，有着四种能力各异的战斗形态，每一种形态都有着属于该形态的特集。

●一刀之型



通过凝聚着武士之魂与常人难以想象的艰苦锻炼的长刀挥出必杀的一击的型。双手持刀，把力量的重心全部灌注到刀上，哪怕敌人在防御也能够从上到下用斩击将其破除，运用豪爽的招式突入敌群中进行攻击时有着很不错的爽快感。在攻击的时候，长按住按键的话还能够进行蓄力，使出更加强力的攻击。在防御方面也没有问题，除了能够进行一般防御之外，还能够在敌人进行攻击时将敌人的刀打到空中破除攻击，在与使用剑术的敌人进行战斗时有着十分丰富的应对技能。

该型适合喜欢使用强有力的攻击来结束战斗或注重攻击输出的玩家。在战斗里面对敌人的攻击时也能够轻松使出华丽的强力技能，对于不擅长进行闪躲的玩家来说也是值得推荐的型。



■一刀之型绝技·龙牙一闪

一刀之型的绝技是首先将刀收回刀鞘里，然后边冲向敌人边拔刀攻击的突进居合斩。哪怕与敌人之间隔了一段距离也能够一瞬间攻击到敌人，在打倒该敌人后还能在一瞬间继续冲向下一个敌人继续攻击。



CV：黑田崇矢

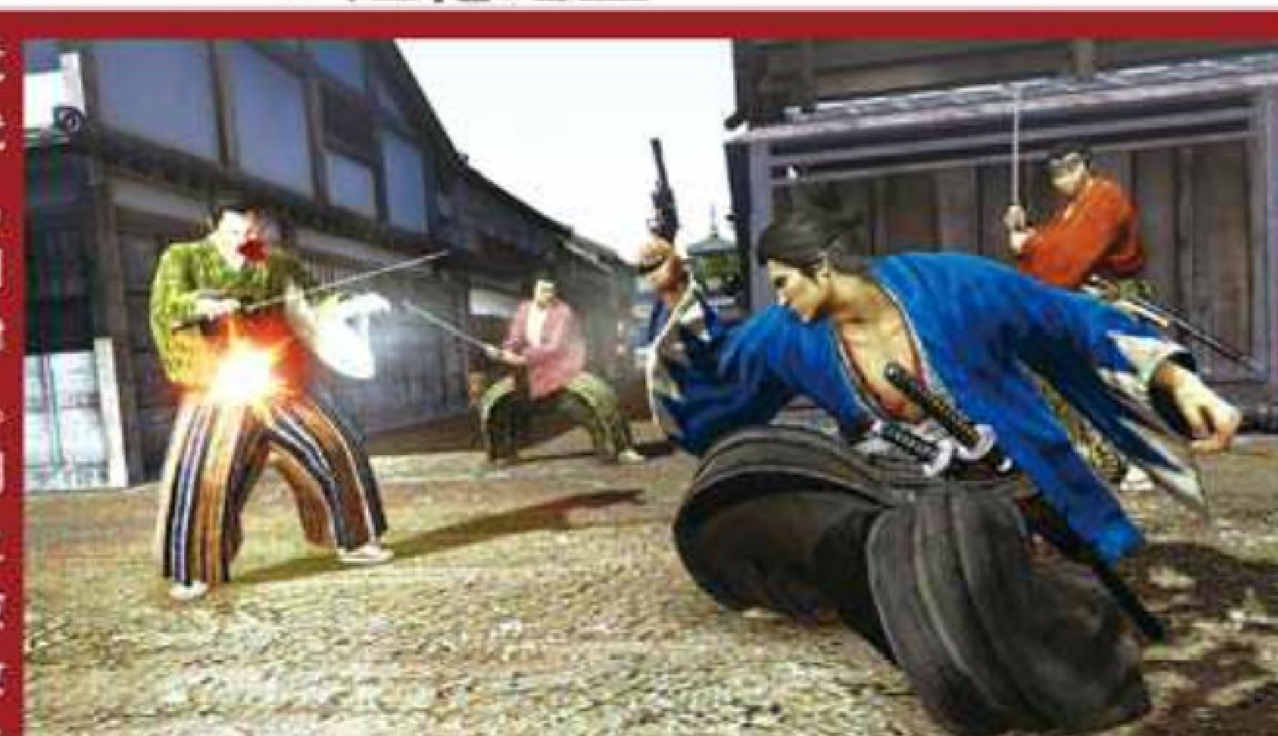
出身地与本名都不明的谜之浪人，像是个厌世之人一般，靠着酒和赌博来过日子，定宿“寺田屋”里的女人们对他的评价也很差。他的真正身分其实是被冠上了杀害吉田东洋罪名而潜伏在京的坂本龙马本人，他在经过了一年的执着调查，察觉到所有的谜题都汇集在了新选组身上。龙马带着觉悟，踏进了这群渴求血肉的狼群中……



CV：山路和宏

平时是一个看起来很没干劲的男人，但是其眼里蕴含着锐利的光芒，能够清楚地看到事物的本质。中冈也在探寻着吉田东洋之死的真相，中冈是东洋的侍从，东洋之死让他的人生出现了前所未有的变数。对中冈而言，身为杀害东洋的嫌疑人的坂本龙马是最为憎恨的存在。但是当他与同样以“探明事件真相”为目的的两人相遇时，他成为了男人们独一无二的协助者。

●短枪之型



要提到坂本龙马的标志的话，就不得不提左轮手枪，短枪之型就是使用左轮式的短枪来肆意玩弄敌人的型。这个型除了众所周知的远距离射击之外，还有能够在被敌人包围时穿过敌人从身后攻击和多段攻击等攻击方式，在敌人接近时还能使用体术来进行应对。在四种型里，短枪之型的连射能力、威力、命中率等数值，都是最容易受到型的成长和武器强化影响的型。

面向敌人使用蓄力射击或连射还能够打掉敌人的装备，持此之外还能够边移动边射击、边回避边射击和使用踢击破除的敌人防御之后射击等多种攻击方式。除此之外还能够通过制作特殊的弹药来射出火焰或有毒的子弹等。

短枪之型可以推荐给希望收集素材制作子弹和喜欢对武器进行各种调整的玩家。哪怕不擅长接近战，只要能够制作出强大的枪支和强有力的弹药，就能够与强敌进行热血沸腾的战斗。

短枪之型的绝技在瞬间以多数的敌人作为靶子，将子弹一口气以四散的方式射出，将周围的敌人一网打尽的乱射技能。如果对手只有一个人的话还能够让所有的子弹都射向该敌人，哪怕面对强敌也无需危惧。



■短枪之型绝技·炎龙之型

土佐勤王党盟主 武市半平太

与龙马自幼相识，与他有着一样的境遇，是从小开始就一直守护着龙马的大哥哥般的存在。遇到吉田东洋之后受到其支援而得以进修学问，虽然是一个知识分子但是没有文人的那种高傲，反倒能感受到其器量之大。在剑术方面也是能与被称为土佐最强的龙马在一定程度上打平手的高手。土佐勤王党里有不少人就是景仰这样的武市才加入进来的。在龙马从江户回来时邀请他加入土佐勤王党，甚至让他担任仅次于盟主的“笔头”之位，两人之间的信赖之深由此可见。但是围绕着养父吉田东洋之死，龙马与武市之间的道路第一次出现了分歧……



CV：高桥克典

●格斗之型



通过强化作为所有武术技能基础的身体，以自己的拳头来贯穿敌人的型。本作里的大多数敌人手上都是带着刀的，空手与他们战斗虽然看起来非常不利，不过在格斗之型的状态下能够化解敌人的攻击并以轻快的拳头使出连续攻击。通过化解敌人的攻击来使出强力的反击便是这一型的最大特点。

除此之外，还能够通过强化作为防具的笼手来提高打击的威力。再者，由于该型是没有武器的战斗型，所以能够捡取掉落在街道的各种东西来作为武器使用。



■格斗之型 龙翼之阵

格斗之型更加近似于传统的《如龙》战斗系统，不习惯挥舞刀具和枪械的玩家可以使用该型来体验战斗的乐趣。

格斗之型的绝技是对单体的敌人使用猛烈的连续攻击的技能。只要左上角 Hit 槽还未消耗至尽，该绝技就能够一直进行连续攻击，根据连击数的不同，结束攻击时使出的最后一击也会产生变化。

萨摩藩军赋役 西乡吉之助



CV：岩崎征实

●乱舞之型



左手持枪右手举刀，同时进行斩击和枪击的无视“武术”这一概念的乱斗类战斗型。一边回旋一边进行斩击，然后看准时机使用短枪进行射击，不给敌人趁虚而入的机会，能够以压倒性的攻击频率来肆意蹂躏敌人的型

能够将高速的斩击和枪击来组合成各种各样的攻击方式，对敌人进行连续攻击时还能够使出各种各样狡猾的连击。由于能够同时使用刀和枪两种武器，考虑如何进行攻击组合也是玩家们在使用乱舞之型的乐趣之一。

乱舞之型的连续攻击就如同怒涛般汹涌，该型不仅仅适合希望进行技能组合的上级玩家，任意使出攻击就能够战斗得很帅这一特点同时也很适合不擅长格斗游戏的玩家。由于该型能够同时使用两个武器，所以只要尽情地强化武器就能够让乱舞之型成为最为强有力的攻击输出类型。



■乱舞之型绝技 天龙乱舞

乱舞之型的绝技是一边挥刀一边用枪进行乱射，将周围的所有敌人都一网打尽的技能，在被敌人包围时，这一绝技就能将战斗的优劣势完全逆转过来。

天启

《如龙》系列”特有的“天启”系统依然健在，由于本作没有可以随身携带的照相机或手机，所以天启技能的习得方式从观察周围的 NPC 变成了在战斗中习得。在战斗时如果满足了习得天启技能的条件的话，主角的脑内就会灵光一闪，从天空降下落雷，习得之后立即就能够使用天启技能，这也是本作战斗的最大特征之一。

经历过锻炼的身躯，染金的头发，给人以强烈印象的外表，以及脱口而出的关西腔，这些都是他的标志。而他的真正身分其实是日本南部以独立独步为行进方针的雄藩——萨摩的军事代表西乡吉之助。性格豪爽而好战，同时有着与幕府大人物或其他雄藩首脑角逐的知惠。谁也不知道西乡的真正目的是什么。与龙马在意想不到的“某个地方”相遇了，这将会对这个国家带来莫大的影响。





与战斗无缘的“别居生活”

本作的主线主要都是和战斗与武器强化有关，而能够在其中得到喘息的休息时间的，则是与战斗无缘的“别居生活”。别居生活的舞台是龙马在乡下购买的“别墅”。别墅里除了厨房和浴室之外，还有田地和做生意用的道具。

在别居生活模式里有着各种各样的游玩要素，将其转眼透彻的话还能够拿到回复体力的道具、能够强化或购买武器的资金和能够对战斗派上用场的道具等，无需在城镇里战斗就能够对龙马的能力进行强化。

長州藩士 新堀松輔



CV：山寺宏一

平时是个吊儿郎当，让人捉摸不透的男人，他自己也说“新堀”这个名字是假名，没有人知道他的真正身分。可以确定的是，他是京首屈一指的情报屋，同时也是长州的重要人物，看似破绽百出而实际上天衣无缝，剑术似乎也十分高超。似乎在京开了一家店作为活动据点，店面的经营交给自己家的女人去做了。因为“某个理由”而寻找着擅长剑术的男人的新堀注意到了龙马的存在，他试图邀请龙马来长州，但是……

与龙马偶遇的少女“遥”



在别居生活模式里，《如龙》系列”粉丝们所熟知的少女“遥”也将会登场。由于某些原因，遥和龙马一起住在别墅里，并代替忙碌的龙马打扫别墅的卫生和做其他的家务。如果能够加强与遥之间的信赖的话，遥还会为龙马掏耳朵，或者在龙马离开的时候送他离开，还会触发温暖人心的“温馨事件”等。

遥



CV：钉宫理惠

双亲因事故意外身亡，从而被迫背负起父母留下来的债务的少女。就在双亲遗留下来的大房子要被债务人拿去抵押的时候，得到龙马的出手相助，两人便从此生活在了一起。一开始对龙马畏手畏脚的，后来在相处之中渐渐地了解了龙马的为人，对他敞开了心房，两人之间就像真正的父女一样。

农业

▼如何利用有限的土地至关重要。





在别墅庭院的菜园里可以种植蔬菜，在种植专用的页面里选择想要种植的蔬菜后就可以指定种植计划。蔬菜成熟所需要的时间或蔬菜所需要的种植面积都是各不相同的，玩家需要考虑的，就是该如何更加有效率地种植出更多的蔬菜。在其中起到关键作用的就是能够加快蔬菜成熟时间的“肥料”和阻止鸟类袭击的“稻草人”等道具。本作可种植的蔬菜多达 20 种以上，蔬菜的种类和田地的面积都会随着玩家的深入游玩而渐渐变多变大。

钓鱼





《如龙》系列”粉丝最为熟悉的迷你游戏“钓鱼”也将在本作登场，而且钓鱼系统还将焕然一新，让玩家们能够更加快速地上手。在本作里能够在河边与海边进行钓鱼，两个地方钓上来的鱼也是不一样的。本作里的钓具依然十分丰富，钓上来的鱼能够将其做成料理吃掉，也能够将其作为交易品卖掉。

料理



在菜园采摘的蔬菜和在河边（或者海边）钓上来的鱼都能够在别墅的厨房里做成料理。料理是以迷你游戏的方式进行的，经由“切”、“烤”、“投入”等诸多工序，才能做出美味的料理。制作好的料理能够作为道具随身携带，料理的效果不仅仅是能够恢复体力，还有一定时间内提高攻击力等特殊效果，无论是在 BOSS 站还是在探索战斗迷宫时都是不可欠缺的道具。





本作里可以制作的料理种类多达 20 种以上，平时可以通过扩张厨房设备或在街上与厨师对话来增加料理菜单。

行商




通过行商可以把制作好的料理、采集到的蔬菜和钓到的鱼卖掉换成金钱。顾客会发布委托要求各种交易品，准备好货物之后把这些交给遥，让遥去给买家送货之后即可换到钱。行商赚到的钱比直接去商店里卖这些道具的钱要多，平日多使用该功能可以换取更加多的金钱。随着交易次数的增多，顾客也会增加，他们所委托的交易品的类型也越来越广，当中不仅仅有金钱数额庞大的交易，还有直接把珍贵的武器素材当做报酬的交易。

宠物




与在城镇里遇到的野猫或野狗混熟之后可以将它们带到别墅里当做宠物来饲养。可以饲养的动物最多为 3 只，每只动物都可以编辑名字。与宠物们一起玩或者给它们饲料的话就能够让它们开心，当好感度累积到一定程度时它们就会捡取珍贵的武器素材回来。



CV：中村狮童

作为新选组毋庸置疑的 NO.2，经常为不在组内的组长近藤勇管理新选组的要务。其管理制度被称之为“法度”，违反法度的队士都会被毫不留情地进行处分，所以哪怕是队长也不允许反抗土方。由于过分的冷酷与铁假面般的无表情，队士之间将他称之为“鬼之副长”。在战斗里都会位于最先列毫不留情地斩杀敌人，这情景正如同真正的鬼一般，在将实力放在第一位的新选组里，他的这份强劲也是能够约束队士的关键之一。在龙马走进新选组的大门时，土方提出了一件事。这不仅仅将会影响到人生，同时也将影响到日本将来的历史进程……



CV：宇垣秀成

在被称为幕府最强的新选组里，位居最强的男人。与强大的对手赌上性命战斗是最让他开心的事。被冲田砍过的人不计其数，也因此他身上的浅葱色羽织也被飞溅的血所染红，给人一种不祥的感觉。同时也因为他那压倒性的强大，在纪律严格的新选组里是惟一能视规矩为无物的男人，就连土方也无法完全驾驭他。也因此，在与身为土佐第一剑客的龙马相遇时，两人之间将会有一场血战……

与队士们一起探险的“战斗迷宫”



战斗迷宫是本作在战斗方面的所占比例最大的游玩要素，攻略战斗迷宫能够获得武器的强化素材或珍贵道具。

在战斗迷宫里战斗的并不仅仅只有主角坂本龙马一人，还能够带上 4 名新选组的队士一起战斗，不过这里所说的“一起战斗”并不是传统意义上的群殴战，而是将 4 名队士以卡片的形式装备在身上，在战斗时使用卡片的技能来进行战斗。

在这个模式里队士也是有等级概念的，可以通过“一起战斗”来让队士成长，也可以通过“合成”来增强队士的能力。队士卡片的能力大致分为攻击强化型、防御强化型和体力回复型三种类型，配合玩家自身的操作习惯来搭配组合，就能够最大限度的发挥出队士卡片的威力。

在战斗迷宫里与龙马一起战斗的队士们可以通过在街上与小流氓们进行战斗邀请他们加入或通过“募兵”来花钱招人加入。当中还有一些有着强大技能的“珍贵队士”。




维新的成长要素

武器篇



在本作里，武器和防具的炼成系统得到了大幅度的进化，能够进行强化的不仅仅只有刀和枪两种武器，还有长枪、大太刀、大炮等。可强化的防具分别为头部防具、胸部防具和手防具三种，也是能够进行炼成的。

想要进行武器和防具的制作和强化就必须前往京的锻治屋，通过反复不断的强化和制作武器防具来锻炼龙马的身手。进行武器和防具的制作和强化就必须要集齐必备的素材，本作里和武器防具相关的制作素材多达 100 种以上，入手的方法有以下几种：在街上或主线剧情里打倒敌人掉落、在战斗时打破场景里的容器掉落、做支线获得和在街上捡取，除此之外还能够通过“战斗迷宫”来获得素材，还有一定几率能够获得珍贵的素材。一般的素材在商店里或是通过在田里种植素材也能够获得。





在原武器的基础上投入素材的话就能够制作出全新的武器，新制作好的武器不仅攻击力防御力与原武器有差别，同时还有可能会附加喷火或能够轻松破除敌人防御的特性。除了武器之外，还能够制作火炎弹或雷击弹等特殊的弹药来强化枪械的威力。



武器的强化分成“锻炼”、“升格”与“合成”三种类型，在强化武器时所要用到的素材与制作新武器时所使用的素材是完全不一样的。武器和防具的强化是需要完成迷你游戏才能进行的，当把迷你游戏完美通关时，强化后的武器和防具的威力就会得到更大的提升。





锻炼

通过重新锻造武器和防具来提高武器的基本性能，即攻击力或防御力，这两个数值的提升是有上限的，不过可以通过对武器防具进行“升格”来提升基本性能的最大值。

升格

在制作出全新的武器防具之后，该装备最初就会呈现“钝”的状态，这时可以通过升格来让武器防具升格为锋利、非常锋利等更高等的类型，除此之外还能够提高该装备的锻炼最大值。

合成

用两种装备来进行合成，能够让其中一方的装备继承另一方装备的能力，作为素材的装备的能力称之为“印”，将“印”装备到合成的武器防具上就能够让该装备获得该能力。每个武器防具能够装备的“印”数量都是不一样的，让玩家动脑思考如何将“印”的能力进行组合装备便是本作武器系统的最大乐趣。



CV：小山力也

实力与土方等人相当的剑客，同时也是新选组里资历最老的干部之一。用这双如同巨木般粗大的双手挥出的一剑甚至能够把敌人一刀两断。在自私自利思想满溢的新选组里，他是少有的为了实现近藤的理想而忠实完成任务的仁义之男。永仓之所以对近藤发誓效忠是因为过去发生了“某个事件”，让他接受到了近藤的帮助，至于究竟发生了什么事，至今也没有人探明真相。

角色篇



角色等级与魂球

玩家所操作的主角坂本龙马（斋藤一）的成长要素大致分为两个部分，一个是主角自身的“等级”，另外一个是战斗时所使用的四种型的“段位”。

坂本龙马的等级提升是通过打倒敌人或完成事件获得经验值来进行的，提升角色自身的等级可以让体力最大值或格斗之型的攻击力得到提升。

一刀、短枪、乱舞、格斗四个型都有各自的“段位”，每个段位的上限为 25 级，段位的提升方法只能通过战斗来进行，使用各型来进行战斗获得经验值便能够提升段位。

在角色等级或段位等级都提升了一级的时候，就能够获得 1 个“魂球”，在菜单的“能力强化”页面里消耗魂球，将其注入到技能之中就能够解放该技能的效果。四个型的魂球是分开计算的。

在角色升级时获得的“修炼の魂球”是能够任意消耗在四个型的技能上，而在段位升级时就会获得对应该段位颜色的魂球，这类魂球只能用来强化该型的技能。





战绩

在本作里追加了对战斗进行评价的“战绩”系统，在每场战斗里通过龙马（斋藤一）在战斗里的表现，系统都会自动做出评价，给予他“称号”，同时也决定经验值与报酬的增减。



称号

在战斗里对敌人使用连续攻击或在最后一击时使用特殊技来结束战斗时系统都会对玩家的战斗水平做出评价，累计评价即可提高“称号”的阶位。提高了阶位之后，玩家在战斗后获得经验值就会上升，在“综合战绩”里获得的评价也会更高。

综合战绩



在战斗结束后系统会对玩家在战斗里的表现作出总体的评价，影响评价的因素包括玩家在战斗里使用的技能数量以及该技能的使用难度等。“综合战绩”获得的评价越高，作为奖励获得的钱与经验值也就更多。

与PSV的互动



PS4 与 PSV 之间的互动一直是玩家们在主机发售前关注的焦点，本作则是在真正意义上实现了两台主机之间的游戏联动。在主机版游戏发售的同时，PSV 版也将免费配信一款与本体联动的游戏软件《龙が如く 维新！ 无料アプリ for PlayStation Vita》。只要购买了主机版的游戏本体，并使用 CrossSave 功能将存档上传之后就能够在 PSV 的这款软件上下载存档，在里面游玩《如龙 维新》的各游戏内容，在该软件里获得的金钱、经验值和道具都能够直接反应到游戏本体的数据里。

可游玩的内容包括：

战斗迷宫



在本软件里获得的经验值、魂球、道具、金钱和队士卡片，都能够通过 CrossSave 将其上传到 PS4/PS3 游戏本体来使用。在一开始直接使用该软件来游玩战斗迷宫模式的时候，能够挑战的场景就只有“野盗の洞窟”（共 10 层），坂本龙马（斋藤一）的等级最多可以升到 20 级，战斗里能够使用的型的段位最多可以升到 10 级。在游戏里使用队士卡片的技能时可以直接通过触摸屏来进行操作。

将该存档上传到 PS4/PS3 上之后与主机板的数据进行联动之后就能够游玩战斗迷宫的所有场景，角色的各等级上限也将于游戏本篇相同。

另外，在战斗迷宫里被敌人打倒的话，与玩家同行的队士的忠诚度就会下降，下降到一定程度之后就会逃走，只有 PS4/PS3 版游戏本篇才能够让逃走的队士重新入队。

当在本篇开始前就上传了该软件的存档的话，可以在游戏主菜单选择“強くてニューゲーム”来开始游戏，这样一来游戏一开始坂本龙马的角色参数就会和软件里同步。



游戏本篇里的“武具炼成”系统在该程序里也是能够使用的。

别居生活



在该软件里，种菜、钓鱼、料理和行商这些功能都是能够使用的，不过有以下几种限制：

- 钓鱼只能够在河边钓
- 如果在没有事先与游戏本篇的存档进行联动就直接玩该程序的话，想要用钓上来的鱼做料理就必须与本篇的存档进行联动
- 别居生活的活动范围只有别墅周围，无法前往京（不能进行主线和支线）
- 养宠物必须事先在本篇里完成相关的支线并把猫或狗带回家后使用 CrossSave 功能上传存档后才能够在该软件里使用

赌场迷你游戏



赌场的迷你游戏将能够对应 PSV 的触屏操作，能够直接使用触屏来移动或选择牌面。迷你游戏的在线模式可以实现 4 人对战，同时还支持 PS4/PS3 版本篇与 PSV 软件的跨平台在线对战。其中能够进行对战的游戏有麻将、将棋、こいこい、おいちょかぶ和ポ－カ－五种游戏。在对战模式里，如果没有找到其他玩家的话系统会让 CPU 乱入到对战中，所以哪怕凑不够人数也无须担心。

预约特典

本作的预约特典为“《如龙》系列”的歌曲精选集，共计收录了 19 首“《如龙》系列”的经典歌曲，收录曲目如下：

歌曲名	原作出处
意地櫻	如龙 维新
さむらい音头	如龙 维新
故乡に锦を饰るべし（小山力也ver.）	如龙 维新
故乡に锦を饰るべし（钉宫理惠ver.）	如龙 维新
阿修罗小町	如龙 维新
吹雪小呗	如龙 维新
さむらい演舞	如龙 维新
鼓动	如龙 维新
With You	如龙 维新
With You	如龙
谁が为に	如龙
As a man , As a brother	如龙2
散るは刹那	如龙2
Fly	如龙3
Independence For Violence	如龙3
For Faith	如龙4
Receive and Bite You	如龙4
The Battle for the Dream	如龙5
I believe in you	如龙5

港版和台版与《如龙 5》一样，还将附送游戏本篇的中文脚本。

除此之外还有可更换前一章节介绍的过场语音的下载码，在本作里进入下一章节时都会进行前一章的回顾，使用该下载码的话就能够将回顾时的过场介绍语音换成自己喜欢角色的声音。特典里收录的过场语音声音有：黑田崇矢（配 坂本龙马 / 斋藤一）、宇垣秀成（配 冲田总司）、小山力也（配 永仓新八）、东地宏树（配 松原忠司）、咲野俊介（配 井上源三郎）、安元洋贵（配 原田左之助）、中古一博（配 冈田以藏）、山路和宏（配 中冈慎太郎）、岩崎征实（配 西乡吉之助）、朴璐美（配 登势）、西凛太郎（配 佐佐木只三郎）、钉宫理惠（配 遥）和平野绫（配 几松）。

与PS3版的联动

购买了 PS3 版《如龙 维新》的玩家们如果手头上有 PS4 的话，可以使用 SEGA 推出的升级服务将游戏升级成 PS4 版的《如龙 维新》，该服务需要花费 1000 日元，该升级服务的配信是时间限制的，配信时间为 2 月 22 日至 6 月 30 日。

文 华尔兹 编 时雨 美编 NINA

无名英雄 再来者	SCEA	动作射击
PS4 Infamous: Second Son		美版
预定2014年3月21日	人数未定	59.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上



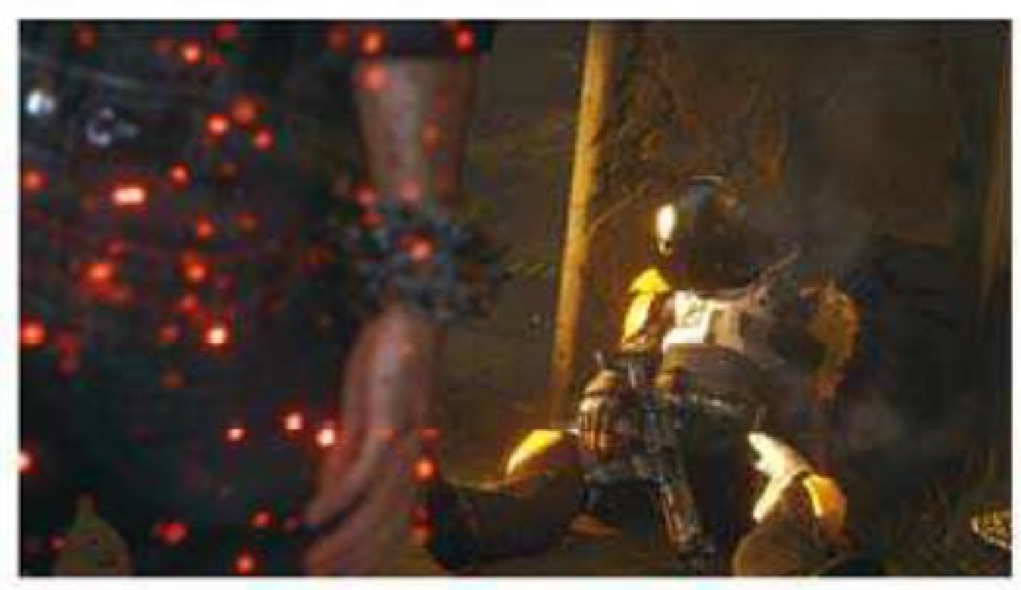
情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

索尼超级英雄再次袭来，次世代震撼亮相！

如果你身为一个真正的索饭，那PS早期的平台动作三巨头之一《狡狐大冒险》你应该有所耳闻（其他两个是“《杰克》系列”以及“《瑞奇与叮当》系列”）。该系列制作组Sucker Punch在PS3时期打造了一款全新的“《无名英雄》系列”，获得叫好又叫座的成绩，这也使得该制作组最终转正成为索尼旗下一员。本次PS4发售，在无“船长”无“战神”的情况下，索尼将PS4早期游戏阵容的期许加在了Sucker Punch身上，PS4公布时《无名英雄 再来者》的震撼公布引起轩然大波，尽管游戏并没有加入到PS4的首发阵容中，但不断公布的新情报却实实在在吊足了玩家的胃口。作为次世代版的《无名英雄》，游戏不但有着更为惊艳的画面，同时主角拥有可以吸取别人超能力的技能，如此一来相比游戏内容一定会更加精彩。



▶被DUP占领下的西雅图，早已没有一处安宁。



▲尽管DUP士兵全副武装，但仍被主角轻松打倒。

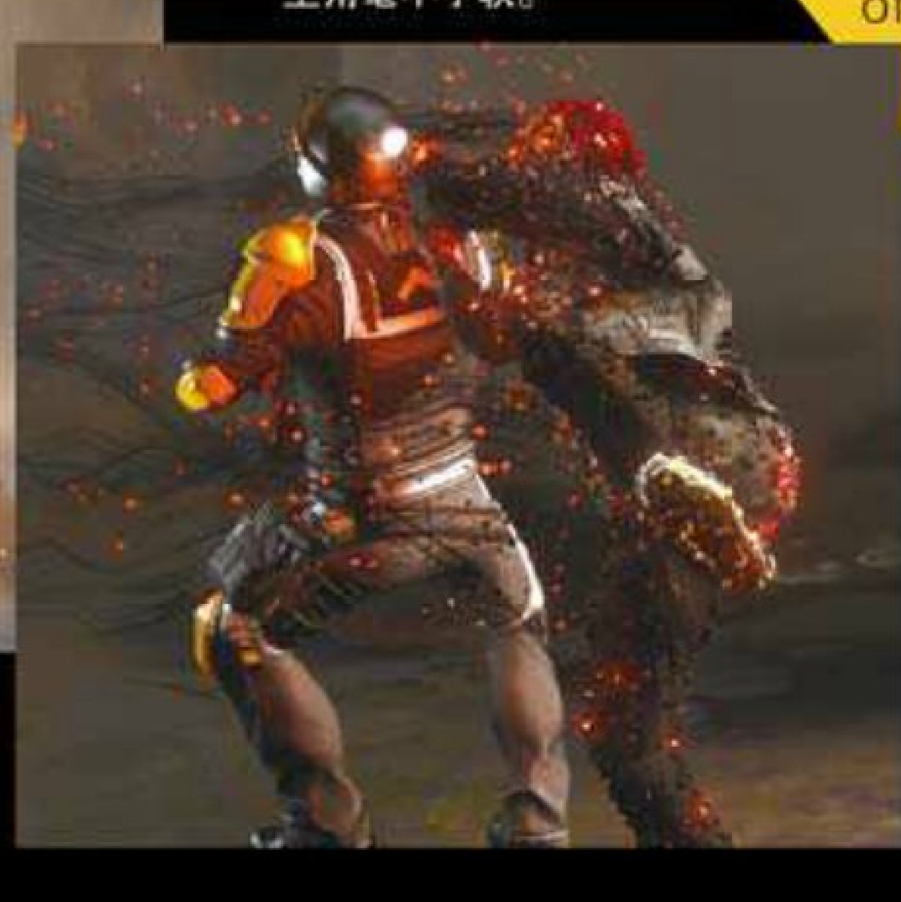
故事背景

《无名英雄2》一共有两种结局，一种是消灭全人类使得能力者生还，另外一种则反之，制作组在统计该作奖杯获得数据的时候发现选择好结局的玩家更多，所以游戏将以这个结局作为续作的基础。在《无名英雄2》的好结局中，主角柯尔牺牲了自己的性命，从巨兽的威胁中保护了所有的人类，然而柯尔并没有获得应有的尊重，成为了真正的“无名英雄”。而超能力者也继续被新的统治者DUP（Department of Unified Protection）组织妖魔化。在人类与能力者被DUP的独裁通统治的世界中，需要新的英雄挺身而出。

《无名英雄 再来者》的剧情发生在前作的7年之后，世界已经被DUP组织占领，该组织专门抓拥有超能力的人类，这些能力者被DUP称为“生化恐怖分子”，DUP抓到他们后会杀死或者关进牢狱中以保证Empire City和New Marais的事件不会再次发生。能力者组织的真名为Conduits，在前作的结局中他们大多已经死亡，但仍有部分成员幸存。主角Delsin就是在与他们接触后才发现自己超能力天赋的。



▲DUP的骑士护卫会作为游戏中的强敌登场与玩家战斗。



▼对付DUP敌人时主角毫不手软。

角色介绍

Delsin Rowe



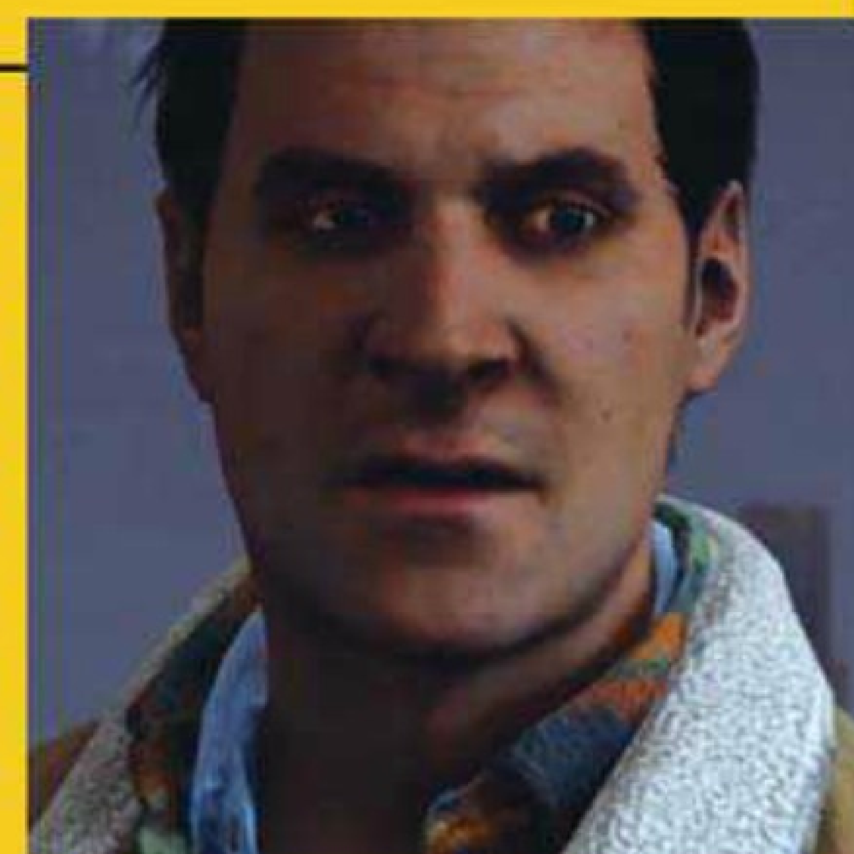
本作的主角，24 岁，认为自己会成为一个伟大的街头艺术家。由于其对自由的相望，极其排斥 DUP 的限制。居住在西雅图，由于一次意外救下了着火船上的 Conduits 成员，之后他领悟了自己"吸收"的超能力，首先他获得了控制烟雾的能力。

不过在获得能力后，Delsin Rowe 成为了 DUP 组织的目标，由于对 DUP 的厌恶，Delsin Rowe 试图改变身边人恐惧 DUP 的观念，他有着叛逆的性格，喜欢反独裁的涂鸦。他将自己的涂鸦布满了整个城市，这个行为每次都让他的哥哥 Reggie 头疼不已，已经逮捕了 Delsin 多次。与柯尔不同的是，Delsin Rowe 并不讨厌自己的超能力，或者说他对自己的能力感到喜爱。



▲新主角桀骜不驯，玩世不恭的态度令人印象深刻。

Reggie Rowe

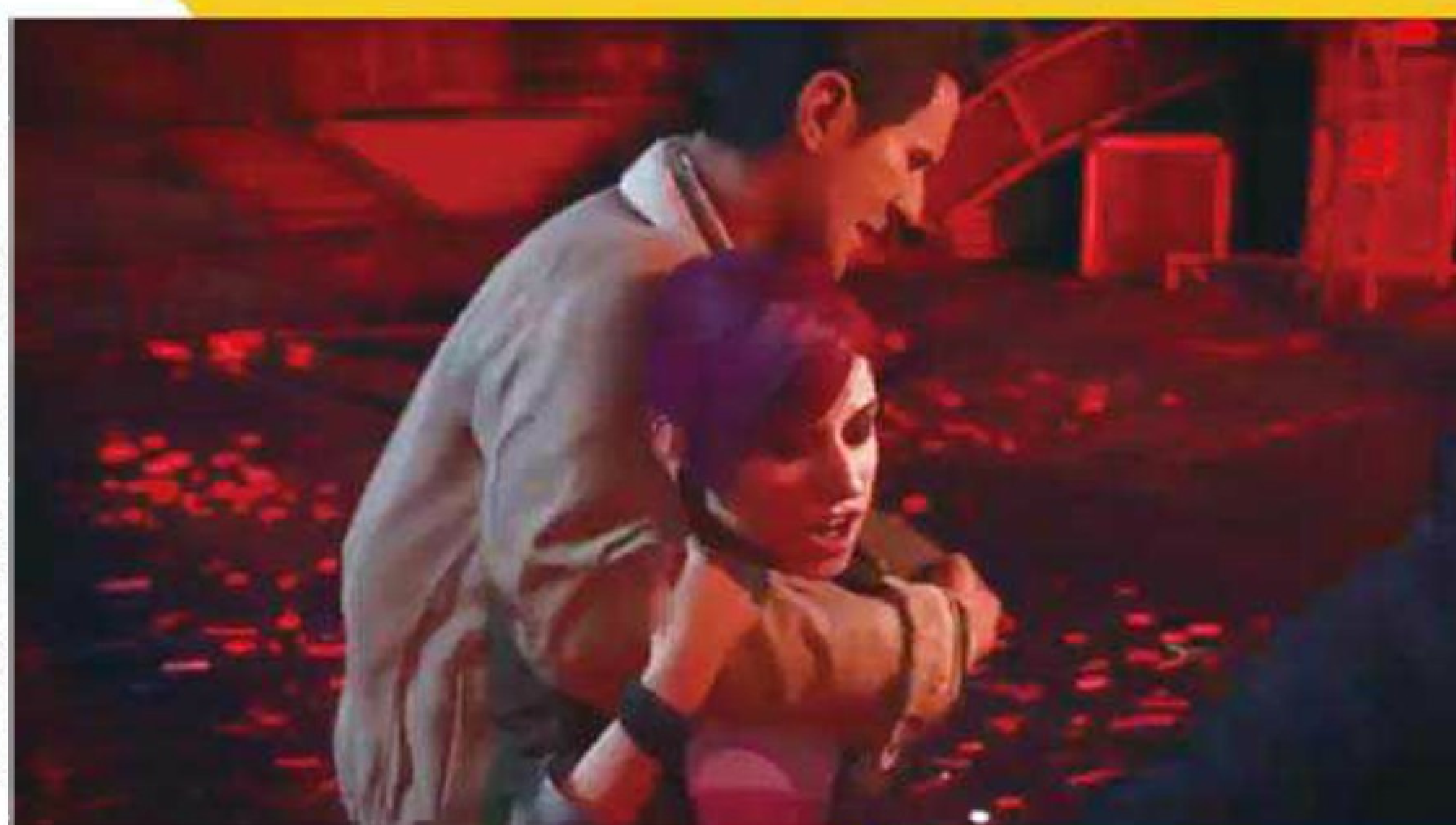




主角 Delsin Rowe 的哥哥，西雅图的一名警察，他试图约束弟弟制造麻烦，避免弟弟在失去父母后误入歧途。他比较厌恶 Delsin 获得的新能力，不过也试图尝试接受自己的弟弟不是普通人的事实。他想成为 Delsin 的楷模，可惜事实是他不得不一次再一次的逮捕到处涂鸦的叛逆弟弟。在追捕 Fetch 的过程中，他被弟弟 Delsin 无意识的推开，Delsin 声称这是他们自己的事情，这件事让 Reggie 意识到普通人与 Conduits 有一道无形的屏障，自己也仿佛与弟弟的距离越来越远。



◀兄弟之间尽管会有一些争吵，但看得出彼此之间的羁绊。



▲Reggie Rowe逮捕Abigail Walker的画面，之后Delsin条件反射挺身而出，即使对方是自己的哥哥。

Abigail Walker



Fetch 亦敌亦友的超能力者，她懂得不去伤害任何无辜的人，她的能力类似电氖，这个能力在之后被 Delsin 吸收。在游戏的宣传片中被 Delsin 打倒之后，她差点被 Delsin 的哥哥逮捕并送到 DUP 处置，不过被条件反射的 Delsin 阻止，Delsin 决定从此为 conduits 而战斗。 Abigail Walker 的配音者为 Laura Bailey，有趣的是她在现实生活中是 Reggie 配音者 Travis Willingham 的妻子。此外，Abigail 并不是第一次登场，她曾在原作漫画版中出现过。

超能力详解

玩家在玩《无名英雄》系列"的时候，最有趣的莫过于多种超能力的选择，但是哪种能力才是你的最爱？在《无名英雄 再来者》中主角的能力主要为吸收别人的能力（《超能英雄》主角的设定）仅从这一点就可以体会到他的强大，目前 Delsin 可以使用的两种能力已经确认，分别是烟雾和氖，不过游戏中所有能力都有其强点与弱点，玩家需要合理使用才能形成最好的战术。换句话说游戏中没有绝对强的能力，即便是玩家最喜欢的超级力量也会有其弱点。从下面设计师与能力设计者的对话中，我们可以对本作 Delsin Rowe 的能力有更多的了解。

在开发组的讨论中，超能力设计者 Darren Bridges 表示自己最钟爱烟雾的能力："这有什么好争辩的吗？烟雾才是最强，它可以利用"顺闪"能力快速接近敌人，使它们毫无招架能力。释放 Cinder Blast 可以瞬间将整个塔上的敌人轰杀至渣。"

首席设计师 Jaime Griesemer 反驳道："如果你想弄脏双手，烟雾确实是不错的能力，但是氖更可以呈现出一种清爽的流线形态，他可以从手中释放出光线，成为一把依附在身上的狙击枪。如此一来，战斗变成考验玩家在远距离下的精准度。玩家如果能瞄准敌人的弱点，Delsin 使用氖会像做手术一样将敌人切割成多份。"

Darren："狙击是不错，但是烟雾可以让玩家在多点之间进行快速移动，可以通过通风口瞬间移动到房顶。这可以使整个城市战

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE
DOWNLOAD

场成为玩家的个人发挥舞台，烟雾无处不在，玩家用完了能量也比较方便找到，比如可以通过破坏一辆车后得到能量补充。"

Jaime："没错，但是谁会想去当一个'通风口侠'？游戏之后还会有更多的能力供玩家选择，敬请期待！"

能力复制：Delsin 能力是复制其他超能力者的超能力，看过《超能英雄》的读者都知道，有这项能力的能力者是非常厉害的，以至于编剧后期刻意将主角弱化。游戏中主角拥有这项能力可见游戏的自由与爽快度。Delsin 可以吸收掉他人的超能力，在一开始的船上，他第一次与同类接触，导致他获得了控制烟雾的能力。

烟雾变化：Delsin 第一个获得的烟雾能力可以使他转化成烟雾在城市中快速穿梭，他可以利用烟雾生成一个高能量的推进装置使自己快速移动。在战斗时他能从手中释放出烟作为远程武器，还能将烟雾转化为可以投掷的爆炸型武器，类似手雷。在使用手中的铁链进行近战的时候，可以将烟雾和火灰进行转化，注入到武器中，类似之前柯尔将电力注入到之前使用的 AMP。Delsin 可以利用烟囱来补充自己的能量，车或者油管中都能获得补充能量的资源，烟雾是非常实用方便的能力。Delsin 的飞行能力被称为"群影"，此外烟雾能力同样拥有必杀技，名为伽马爆弹，与柯尔之前的大范围落雷能力类似。



▲投掷由烟雾制造的手雷形成大范围爆炸攻击效果。



►结合手中的铁链与烟雾能力，展开强力的近身攻击效果。

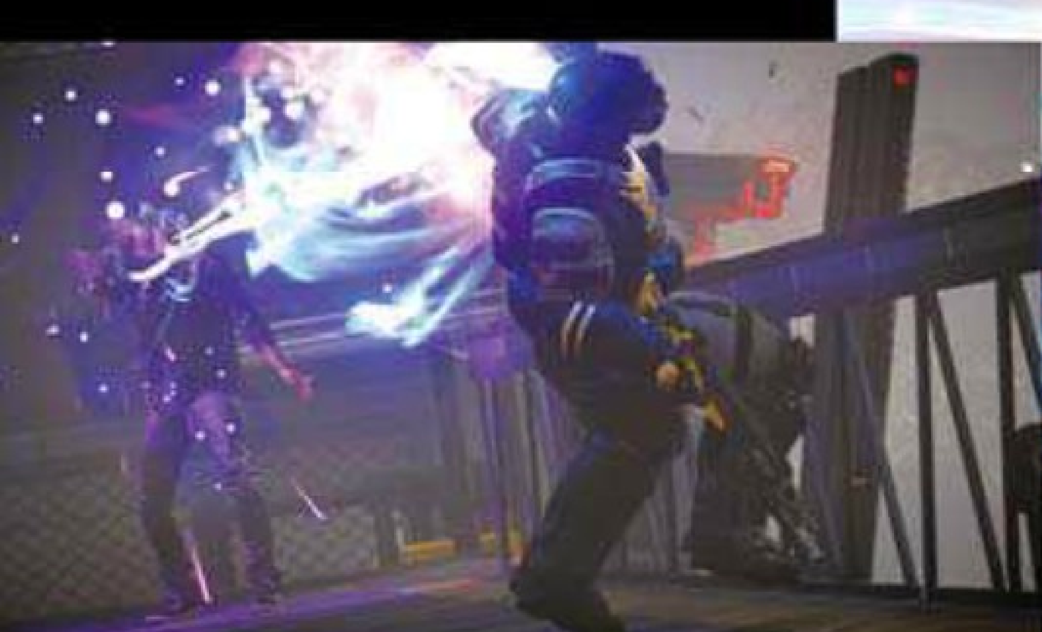
氖：在 Gamescom 2013 上 Delsin 展示了他通过吸收 Abigail Walker 获得氖能力的剧情，揭露了 Delsi 使用烟雾能力为基础的假象，他的真正能力是吸收。作为主角可以使用的另一个能力，氖可以转化成从其手中释放出的射线，在接触敌人后形成大爆炸，对敌人形成比烟雾更强力的伤害，类似一个光线的切割刀。当他将自己溶解成氖后可以在墙壁上进行高速移动，并且可以利用空气进行特殊跳跃。预告片中还揭露他可以利用氖生产动力，会在其小腿上产生摩擦力场。他还有一个大范围的自爆能力，当他从自己身上释放大量的氖之后可以对敌人造成极强的伤害。补充氖则需要吸收城市内灯上的光能源。



▲氖能力可以从灯中提取能量。



▲释放强力的必杀技效果华丽。



◄氖作为强力的远程攻击，效果不俗。

跑酷技巧 除了超能力外 Delsin 本身也有很强的身体技能，拥有类似柯尔的自由跑酷技巧，他能用类似跑酷的动作爬到房顶上，在叙述中描写他在生活中是一个没有太多经验的登山者，不过他可以看到可以攀登的地点，没有人可以阻挡他尝试跨越。



▲爬在墙上对敌人展开攻击。

超能力者的基础技能

增强力量：像大多超能力者一样，Delsin 也可以瞬间强化自己的物理能力，当他无意中将自己的哥哥从 Abigail Walker 身边推开时，Reggie 感到剧烈的物理攻击疼痛。如此看来能力者体内还蕴藏着许多未知的能量，有着比普通人类更强力更快速的身体素质。

耐久力：作为游戏的主角，足够耐打似乎是必须的。从预告片中 Delsin 和 Abigail 从高处掉下后仍然安然无恙看来，无疑能力者拥有比普通人更强的抗击打能力。

欢迎回归路线选择系统

"《无名英雄》系列"最为有趣的一点在与它并不是一味的模仿普通超级英雄漫画那样展示英雄正义的一面。游戏会有双重选择系统让玩家像前作柯尔那样成为英雄或者罪犯。这会影响到周围的人民对玩家的反应，同时主角的外貌也会发生蓝色或者红色的变化，非常有趣。

其实可能玩家并不知道，道德系统一直是饱受争议的，如果引用反道德相关的内容会引来许多麻烦，所以游戏在制作双重路线的时候往往会有很多限制。

游戏中设定了全新的主角，这也使得众人对 Sucker Punch 是否还会使用双重道德系统提出了质疑，游戏的制作人 Nate Fox 接受 PlayStation 杂志采访的时候表示采用新的主角是为了吸引新的玩家，但道德选择系统依然会保留，同时内容将会更加有趣。

Nate Fox："在他获得超能力后他变得十分高调，人们会惧怕他，他是生化恐怖分子，城市中所有人都想将他抓进监狱中，这也意味着他的每一个动作都被世界注目着。"

像《无名英雄》1 代的主角柯尔的开篇一样，他因为意外引发的大爆炸而杀死了成千上万的人，游戏的反派组织 Empire City 则马上定义柯尔为恐怖威胁，而柯尔之后的反应将影响游戏中玩家的能力以及最后的结局。

Fox 在描述《再来者》的道德选择时表示，游戏的选择主要从玩家完成任务中的一些小的方面体现。

Nate Fox："游戏中有些敌人可能会向玩家投降，此时的选择就关乎到了道德抉择，如果玩家想走邪恶路线，那大可将它们处决掉从而获得更多的经验值。如果选择放他们一条生路，那会显得你更像是一个超级英雄，究竟要如何选择，这全部由玩家说了算。做好人或者是坏人只是一个简单的选择，但是游戏更倾向于玩家用实际行动去做，这就是游戏的因果报应系统。"

在前作中也有类似的系统，柯尔可以选择将敌人打晕或者彻底杀死，根据玩家的做法不同，会有不同的道德倾向出现，本作中敌人会投降的设定十分有趣，试想游戏中的敌人其实只是履行自己的义务，在面对强大的超能力者时选择头像无疑是最为聪明的判断。从目前的情报来看，主角可以使用一些极其残忍的技巧攻击敌人，看来玩家善恶的选择不同，招式上也会有比较大的变化。

道德选择究竟会不会给游戏造成大的影响呢？前作中主角柯尔可以选择两种路线，但选择其中一种就不得不放弃另外一种路线的能力，从采访的内容来看，似乎游戏仍然为大家准备了两条不同的路线供选择。

最近的游戏都比较注重对于人性的描写，比如之前的《行尸走肉》游戏版以及《最后生还者》。而同类游戏《虐杀原型》中一样有着另类的主角价值观，不过正是因为这一点，导致不少人对其产生了厌恶情绪，2代直接换了主角。


▲游戏中不乏一些比较残忍的攻击方式。

道德选择在《无名英雄 再来者》中占着举足轻重的位置，玩家在游戏中究竟是要做一个超级英雄，还是被人唾弃的恶名昭彰者，更丰富的选择一定会令所有人赞不绝口。



▲善恶抉择你会倾向哪一方呢？

另外笔者猜测玩家在游戏中的两种路线，最直观的的暗示就在主角背后的图案上，这个左边白色右边红色的图标正是善恶的两个对立面。

Nate Fox："Delsin 是一个完全的新角色，玩家将会面对一个全新的故事和新的舞台。《再来者》是 Delsin 起源的故事，游戏让玩家选择成为英雄或者罪犯，玩家将决定究竟他会成为一个则样的人以及周围人对他的反应。"





真实的沙箱舞台 实机试玩

Sucker Punch 表示本作的沙箱舞台将会更加趋向于真实，给予玩家们一个生气勃勃的舞台。制作组打算塑造真实的地区和活灵活现的行人，这将使以往成为主角背景的内容成为组成主角的元素。

"我们不希望在 Delsin 离开后，所有事情停下来。所以我们打算打造一个同时运营多个程序的系统，我们称其为"城市生态系统"，所有行人过着各自的生活，但同时会对周围发生的事情产生互相影响。这是一款全新的游戏，这些前两作中不曾出现的内容会令你们喜出望外。"——Sucker Punch

他们对于城市的描写有一个特殊的术语叫做"Reality Bubble（真实的泡沫）"。游戏的舞台位于西雅图，这也是 Sucker Punch 公司的所在处，所以在场景把握上相信他们可以更加游刃有余。游戏的基调将更加严肃，但是制作组始终希望给予玩家打造更加有趣的游戏体验。



他们不仅仅只是给游戏打造几座建筑物这么简单，他们需要考虑所有镜头带给玩家的视觉感受，让玩家完美体验一个英雄所领略到的一景一貌。





▼火箭升天效果的超级跳跃。



主角对自己的超能力没有任何的抵触，即便这使他成为社会的公敌，在游戏的第一个实际操作试玩中，我们可以体验到一个普通人在获得超能力后的感受。

试玩版中 Delsin 进入了名叫 Space Needle 的科学博物馆，这里出现了许多监视设备。他的烟雾能力使他可以像幻影一样快速移动，使得任务非常轻松。他将这里的守卫通过从背后接近后的处决攻击一一制服，处决拥有多种表现形式，其中一种 Delsin 会使用铁链将敌人直接扑倒，另外一种则是将敌人痛殴至屈服状态。这里的敌人显然都不是他的对手。

Delsin 对远程的敌人同样有着强力的攻击手段，他可以释放手雷形态的爆炸能量将敌人护甲炸碎。游戏中充满了可以破坏的场景建筑，凭借 PS4 强大的技能，这些场景轰塌效果十分夺目。

一个有趣的动作是当场景比较混乱的时候，Delsin 会做出一个升空的动作，同时背后会有火箭类似的喷射效果。在快结束的时候 Delsin 摧毁了一辆监视用的车并将其关闭，后期敌人的火力会更加凶猛，不过我们的超能力英雄却不以为惧，他以超级跳跃飞到了 Space Needle 的高处，并对着摄像机微笑后着地爆发出超强的攻击波，对所有 DUP 展开攻击，而试玩版也在招极具爆炸喧闹效果的攻击中结束。


◀站在敌人的坦克上无所畏惧。

其他细节

▶《Game Informer》杂志中专门为游戏做了大幅报道。



在《Game Informer》杂志中揭露了诸多关于本作其他细节的介绍，我们从中摘取了有价值的部分内容提供给玩家。

剧情相关

△在故事中被 DUP 严重管制的能力者，因为一次运输事故导致大量 conduits 成员逃跑。

△大量的监控保护系统充斥在西雅图中，人类的生活在被实时监控当中。

△在某些方面，这样的设置与 911 事件之后的美国有些相似之处。

关于DUP守卫

△作为游戏中玩家的主要敌人，DUP 守卫的外形与 SWAT 有些许类似。

△其中一些敌人拥有超乎常人的能力强化自己的防御力，或者提高他们的速度。

▼快速移动时的华丽效果。







▲近战攻击拥有极强的攻击力。

游戏相关

△主角可以摧毁 DUP 设立在场景中的各种前瞻工作基地。

△通过使用能力可以在场景中快速穿梭，不过在此之前消灭安全系统会更轻松不少。

△游戏中可以找到快速移动的空气管道，加快主角的移动速度，这点与前作类似。

△游戏世界的边缘由森林组成。

△烟雾的超能力——烟云可以使敌人动弹不得。

△吸收烟雾的方法为两个大拇指按触摸屏。

△通过触摸操作也可以将能力者从牢笼中释放出来。

△游戏的操作会更简单直接。

△游戏中大部分场景都可以摧毁，环境互动体现得非常棒。

主角与柯尔的联系?

本作的主角 Delsin 的形象与柯尔早起设定图中的其中一个十分相似，名叫 Talon。之后在其亮相后，从游戏名字的副标题判断，不少玩家认为他可能是柯尔的儿子。不过事实上这个可能性已经排除，因为按照游戏的时间线判断，现在 24 岁的 Delsin 在《无名英雄 2》故事的时候是 17 岁，而柯尔那时候是 26 岁，如此一来悬念就消除了。

限定与珍藏版

预定送豪礼

游戏在之前曾宣布过，凡是预定游戏的玩家通过验证码都可以获得独占的服装内容，所有夹克都有品牌设计师倾力打造。而购买限定版的玩家除了可以获得铁盒包装外，还有柯尔遗产的特别内容。游戏的限定版仅售 59.99 美元，和普通游戏价格一样，所以喜欢的玩家别忘了提前预定。



▲设计师制作的夹克宣传图。



▲限定版内容。

限定内容

其中购买限定版的玩家可以在之后下载到柯尔遗产的特别内容，这个内容会揭露一段《无名英雄 2》到《无名英雄 再来者》之间不为人知的故事。这个故事中柯尔曾在 New Marias 行动时引发了某事件，导致压迫组织强行占领了西雅图，制作者希望通过这个内容对 2 代到本作建立一个良好的过度。

超级珍藏版

游戏的珍藏版售价 $79.99，其中包括一个特殊封面版本的游戏（手掌图案），独占服装内容，DUP 组织的贴纸，多个特别的别针吊牌，柯尔遗产的独占内容，其中最特别的就是游戏中主角 Delsin 所佩戴着的红色帽子。游戏在明年会推出，喜欢的玩家记得早点预定哦。



▲珍藏版内容。

情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

文 绝地战警 编 稀饭 美编 小瑟



巫师 3 狂猎	WB Games		角色扮演
PS4	The Witcher 3: Wild Hunt		美版
	预定2014年第二季度	1人	59.99美元
	对应周边未定		对应玩家年龄：17 岁以上

早在 2013 年 E3 前夕的微软发布会上，CD Projekt RED 就正式向玩家们展示了《巫师》三部曲系列的最终章——《巫师 3：狂猎》（The Witcher 3: Wild Hunt）。该部作品将展示主角杰洛特最波澜壮阔的历程，同时也将为他的故事画上句号。作为《巫师》系列三部曲的终结，《巫师 3》不只是个狂野的想法，而且是 CD Projekt RED 用心打造的巨幅开放世界。它一如既往地继承前两作的各项优点，拥有更加鲜艳亮丽的画面和新的战斗系统，移动方式，魔法和生产技能等，都在彰显着这个波兰制作组要做最独特的 RPG 的野心。

垂暮的白狼

《巫师 3》的故事开始于《巫师 2》的半年之后，主角杰洛特恢复了记忆，并且开始寻找和自己最亲近的人。而在这之前的半年里，也就是《巫师 2》的最后，Nilfgaard 帝国的大军跨过南方的伊鲁谷河侵略了北方，而此时北方诸国已被弑王者 Letho 严重削弱，Temeria 王国的福尔斯泰国王和 Aedrin 的德马维国王均被刺杀，羸弱的北方诸国无法阻止 Nilfgaard 帝国，以致其大军直逼 Pontar 河。气势正猛的 Nilfgaard 帝国乘胜继续北进，同时北方诸国也并不打算坐以待毙，仍然在集结军力对抗入侵。空气中充满着紧张的气氛，仿佛正等待着某个关键时刻的来临。

让我们再把目光放回主角身上，经过多年血的洗礼，杰洛特已不是一个四处寻求刺激的毛头小子，而是一个在命途坎坷中变得愈发成熟的中年人。比起喧闹的宴会，他只想一个人独处，并去认真而仔细地寻找出生命中对他真正重要的几段情感。在《巫师 3》的故事中，杰洛特将进一步寻找到那些在他生命中最重要的事情，比如他的个人原则，以及在他这多舛、肮脏、充满道德冲突的一生中，那些真正关怀他，并值得他去珍惜的人们。





▲在最新的画面中看来，虽然时间并没有过去多久，杰洛特看起来却苍老了不少。



▲经历了这么多的人生起伏后，在前路上等待杰洛特的，仍然是一片血与火。

庞大的世界

根据制作者透露，本作的世界采用了多区域的开放型世界结构，玩家既可以在杂草丛生的树林里与敌人激战，也可以在一望无际的平原上驭马驰骋。同时本作的世界规模将是《巫师 2》的 30 倍之大！甚至比《上古卷轴Ⅴ 天际》的地图还要大出 20% 之多！纵然是骑马横穿整个大陆都需要 30-40 分钟！





▲玩家们于大地上纵马驰骋的愿望在本作当中终于成为现实。



►在广阔的世界中，有着许多地点在等待着玩家去探索和发现。

因为地图的规模是如此庞大，马在本作中将扮演重要的角色。在《巫师 2》中，制作组便已经想将马加入进去，奈何世界规模的大小限制了骑马驰骋的感觉，最终使得这个构想被放弃。而得益于 CD Projekt RED 独力研究的新世代游戏引擎 Redengine3，地图的范围大幅度增加，同时也不存在过渡各区域的读盘限制，才使得制作组原本的构想得以实现。玩家可以期待着自己操纵的主角驾驭骏马与敌人展开乘骑战并大战三百个回合的那种荡气回肠的感觉！当然，除了用骑马和步行办法周游世界之外，玩家还可以驾驶帆船在大海上遨游，过一把扬帆出海的瘾。不过在《巫师 3》的世界中，大海中也并非只有无边的汪洋，玩家还能见到美人鱼，到底她们是如同塞壬女妖般用歌声引诱水手投海寻死的危险敌人，还是能够和玩家发展浪漫关系的特殊 NPC，还要留待玩家自己在游戏中发掘。

同时，根据目前透露出的情况看来，马和船都是能够升级的，相信在升级后它们的移动速度也会相应地上升，不过具体的升级方式暂时还没有公布。可以看得出来，本作鼓励玩家积极地探索世界，欣赏不同的风景，而且就和大多数这一类沙箱游戏一样，玩家每发现一处新地方都会获得一定的奖励。

由于世界范围的增大，为了方便玩家，游戏也设有“快速旅行”功能，允许玩家立即移动到任何已经探索过的地区，这也是目前沙箱游戏中几乎标配的功能。

更广阔的游戏世界自然是令人兴奋的，然而，很多玩家担心《巫师 3》的开放世界元素可能会让游戏的框架和内容变得松散。对此，首席任务设计师 Mateus Tomaszkiewicz 在伦敦的 EGX 展上回应了这些顾虑。开放性的游戏容易带来的问题就是会出现大量重复的任务和挑战，对于这个问题，Tomaszkiewicz 回应称“我们以前也遇到过类似的挑战，而且这种挑战在游戏开发过程中无时不在。《巫师 3》中的解决方式就是把任务分类成打猎，迷你游戏任务，主要分支任务等等，然后把它们打乱放置在整个游戏世界中，这样单一类型的任务就不会大量重复出现在同一个区域中。”

同时，随着地图的增大，如何才能让玩家在漫长的旅途中不觉得无聊，或者让旅途的结果对得起玩家所耗费的时间也是制作组所要解决的问题。于是制作人员便设计了一个“事件群系统”。这个系统会把在同一个目的地的几个事件连接在一起，这样就会确保在玩家到达目的地的时候，除了本身带有的主 / 支线任务，还会有很多别的任务。



最后的问题就是如果让玩家自己去探索这个开放世界，他们很有可能会被其他事件吸引而偏离主线任务。而如果故事线真如 CD Projekt Red 所说的那么复杂，就很有可能会让玩家忘记主线任务的进程。而全新的“故事书”功能正是为了避免这种情况出现而设计的。故事书会以动画的形式描述现阶段的任务，提醒玩家整个故事的进度。而当以往选择的结果出现的时候，游戏会闪回当初玩家在故事中做出选择的片段，以提醒玩家。Tomaszkiewicz 最后说：“开放世界本身并不是一个目标，而是一个让游戏更加身临其境的工具。”

丰富的内容



《巫师3》目前预定的主线通关时间约为40-50小时，通关以后还有40-50小时的游戏内容供玩家探索。也就是说本作总共有超过100个小时的游戏内容！虽然大幅强化了沙箱游戏的要素，但是这并非代表着在《巫师3》中沙箱体验才是主要内容，相反，本作与“《GTA》系列”一样，故事才是王道。

“抉择”将是本作的主题。每一块土地上都有着自己的剧情线，玩家可以选择是否跳过剧情线，但是这些选择会影响后续的剧情发展。同时，分支剧情也是相互交织，相互影响的。在你探索这个世界的过程中，“抉择”与“结果”无处不在，单独的选择并不会彻底改变环境，但是你的选择会让你卷入互不干涉的故事与情况之中，类似于蝴蝶效应。可是打通游戏并不需要完成任何分支剧情。而“抉择”这一主题也不仅仅体现在大剧情上，还体现在各种细节上，比如杰洛特可以选择饶恕或者处死土匪盗贼；或者在不同的情况下，杰洛特会改变自己的立场。



▲刺激的野外BOSS遭遇战是对玩家技术和心理素质的双重考验。

当然，游戏的主要内容还是以探索、猎杀怪物为主，通过猎杀怪物，玩家可以获得金钱收入和独特的奖励，比如难以获得的炼金和制造原料，可用来打造独特物品、药品和诱变剂，同时这也是玩家主要的收入来源。而怪物、强盗等NPC会攻击他们认为敌对的目标，所以在野外旅行时要提防被放冷枪。另外，虽然怪物的等级并不会随着玩家等级上升而提高，但是游戏中的时间以及其他的条件决定了不同种类怪物出现的地点以及它们的能力高低。同时，在本作中制作组将所有的AI系统进行了重新编程，使得敌人的行动更加符合“敌人”这个身分。除此之外，更令人期待的是没有写进脚本的BOSS遭遇战，这意味着你并不需要在最终章或者某个关卡的结尾才能展开惊心动魄的BOSS战，在你探索世界的过程中，任何时间，任何地点都有可能遇上随机出现的BOSS，是转身而逃还是勇敢地迎战，就看玩家自己如何选择了。

当然除了杀怪这种主要工作之外，还有很多“兼职”供玩家选择，比如在某些游戏场景中有很多的小游戏，玩家可以通过这些小游戏获得独特的奖励。

零碎的消息

可继承要素

CD Projekt RED表示本作将可以继承《巫师2》的存档。“这会对你的游戏过程产生深刻影响”，执行总监John Mamais如是说。尽管这些影响还并没有公布，但可以确定的是本作中玩家可以继承前作的金钱和物品。我们还可以猜测这将会包含一些次要情节和人物细节的继承，就像“《质量效应》系列”那样。如果玩家并没有玩过前作或者没有前作的存档怎么办？CD Projekt RED的工作人员们正在努力想办法让玩家玩起来更加适应，而不是增加上手难度和影响游戏体验，具体成果如何，就让我们拭目以待吧。

复数结局

如今的ARPG为了提供更全面的游戏体验，同时也是为了延长玩家游戏时间，一般都会有多结局设定，而《巫师3》则将这种设定发挥到了极致。CD Projekt RED的负责人Adam Badowski和市场部高管Michal Platkow-Gilewski向外界表示，本作将成为一部非常复杂的游戏作品，之所以这么说，就是因为其拥有完善的玩家行为跟踪系统，从游戏一开始，玩家所作的每一个决定都会对游戏的结局产生微妙的影响。从整体上看，本作大致被分为3条剧情线，而根据3条剧情线中玩家的不同选择又将主线剧情划分为36个结局。如此有野心的结局分支既令人期待，也令人担心会不会对开发组造成负担。



■在酒馆处的一次不经意的斗殴或许都会将玩家带入到不同的结局当中。

为何没有本世代的版本？

对于玩家们的这个疑问，本作的剧本作者Jakub Szamalek提供了一份声明，解释为何本作没有为PS3和Xbox 360开发相应的版本。“太庞大，细节太多”，在接受采访时，这位剧本作者如此形容《巫师3》，也因为这个原因，本作不再适合本世代主机。“好吧，其实我们是担心对于本世代主机来说，我们正在创作的这个作品太庞大了，细节太多。我们不想降低游戏的品质来达到本时代主机所能承受的那个级别。这也就是为何我们都很高兴能让《巫师3》在新世代主机上运行，这样我们就可以创造能够满足我们预期的世界，细节程度也能达到要求。这样《巫师3》的世界会大出很多，而且会像《巫师2》一样美丽且充满细节。”不过或许是因为规模太过庞大，本作的主机版将锁定在30帧，跟高性能PC上的运行表现比起来还是有着差距。



■与其因为要照顾本世代的版本而固步自封，倒不如全面进军次世代，CD Projekt RED的气魄令人佩服。

文 稀饭 美编 心の永恒



WATCH_DOGS

监察风云	Ubisoft	动作冒险
PS4 Watch Dogs		美版
预定2014年第二季度	游戏人数未定	59.99美元
对应周边未定		

欢迎登陆ctOS系统，特工们。此刻呈现在你面前的，是遍布伊利诺伊州主要城市芝加哥的摄像头，我们在这个美国第三大城市中布下了天罗地网，监控一切合法与不合法的行为，并且对所有暴露在摄像头之下的市民作出行动预测。有暴力倾向的市民会被记录在案，在暴力案件发生时，警方会得到第一时间的通知，犯人的行踪将会在监控之下无所遁形。目前这一机制运作良好——直到不久前，一位入侵者让我们的系统遭受到了考验，因为尚未被查明的原因，这位入侵者获得了在一定范围内操纵ctOS系统相关设施的权限，并利用这一功能多次在犯罪发生之前便对施害者行使暴力，还在之后逃避警方追捕时造成了大量的损害。他就是你们需要调查和追捕的目标，其名为：艾登·皮尔斯

个人经历

1974年5月2日，艾登·皮尔斯出生于北爱尔兰的首府贝尔法斯特市，当时恰逢是北爱尔兰问题（注：关于北爱尔兰问题详解请阅读附件文档）爆发的高峰时期，整个北爱尔兰都存在着周期性的暴力冲突，生存环境非常恶劣。在这种环境中长大的皮尔斯早就对各种暴力行为见怪不怪，甚至掌握了如何使用这种手段来达成自己的目的。

在移居美国并获得了公民身分后，皮尔斯却一直没有改掉自己从家乡带来的坏习惯，因此留下了一长串的犯罪记录，包括数次计算机诈骗，非法持有枪械和重度盗窃罪。被逮捕并没有让他学会尊重法律和规则，仅仅在库克郡监狱服了11个月的刑期，他便通过某种途径逃避了刑罚，此后他也数次因为各种行为而被逮捕，但均



艾登·皮尔斯个人档案

●姓名：艾登·皮尔斯 ●性别：男 ●现状：在世 ●年龄：39岁
●出生地：北爱尔兰贝尔法斯特 ●国籍：美国（已入籍） ●职业：社会工程师（自称）

被成功保释。在某个圈子中，他还是一位知名的法外治安维持者。

尽管没有被准确证实，但的确有情报指出，皮尔斯这一行为方式还是为他的家人招来了报复，过去皮尔斯犯下的错误已经为其家庭带来了伤害，而随着皮尔斯目前的过激行为不断升级，他的家人再次被置身于危险之中。如今，艾登·皮尔斯仍然在滥用着 ctOS 的权限，行使他所谓的个人正义，甚至试图用这种方式来挑战我们的权力，毫无疑问，他已经成为了一个极端的反社会分子，也是我们的首要工作目标。







外观

深棕色的头发保持在中等长度，下巴上密布着浅浅的胡须，艾登·皮尔斯有着非常大众化的白种人外貌，而且，在他行动时，你们往往不会有机会目击到这两个特征，因为他长期佩戴着一顶几乎毫无特征的深蓝色鸭舌帽，而且会在行使暴力的过程中拉起藏在领子里的围巾，盖住自己半张脸。他有着运动员式的精干体型，也拥有与之相配的强大运动能力，但除了从身高和肩膀宽度上判断，你们或许没法看得到其他关于他体型的判断线索，因为皮尔斯长期穿着一件长度及膝的棕色皮革风衣，下套一条洗旧的深灰色牛仔裤，脚踩一双棕色短靴，掩盖了他大部分的身体特征，低调的配色也让他容易混迹在人群之中。

想要判断出他的身分，目前能够依靠的线索只有几个。首先，他的鸭舌帽正面部分其实有着一个连接点（Nexus）LOGO，但其颜色与帽子本体相近，在不靠近的情况下几乎难以分辨。然后，正如之前提到过的，皮尔斯脖子间藏着一条围巾，颜色与大衣相近，一旦察觉到嫌疑人有拉起围巾覆盖脸部的动作，则此人很有可能是皮尔斯本人。最后，他手持有一台来源不明的便携设备，用于非法控制 ctOS 系统关联的设备，一旦发现嫌疑人持有该类型的装置，请迅速制止其使用。

INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE
DOWNLOAD

个性与能力

因为童年时的经历，艾登·皮尔斯呈现出极强的保护欲，对于那些伤害了他家庭成员和关系亲密者的人，他表现得相当暴力，可以为了确保家人安全而不惜行使一切致命手段。毫无疑问，皮尔斯拥有实行这一目标的相应能力，他不但有着极为适宜暴力行为的体型，也拥有相应的肌肉强度，还有优秀的奔跑爆发力和敏捷的身手。当皮尔斯在追击罪犯并对其实行私刑的过程中，他的行动能力得到了充分的体现，仅仅靠着一根随身携带的伸缩警棍，他便足以轻松放倒一个成年男子。同时，艾登·皮尔斯也随身携带着枪械，在必要情况下，他会毫不犹豫地使用这种致命武力。

但比起身体上的能力，更为危险的是皮尔斯的精神状态，他已经完全适应了充满暴力的生活节奏，能够迅速地从极端放松状态进入到临战状态，淡然地面对各种令人压力骤增的紧张情况，这让他成为了一位同时具备行动能力和清醒头脑的危险暴力分子，在数次有记录的私人执法行为当中，皮尔斯熟练地运用 ctOS 系统关联设备和自身配合，成功地截击罪犯并在警方的大规模追捕中顺利脱身。他能够跳出条框外思考，行事方式不拘一格，而且似乎不介意使用任何能够导致他入狱甚至是被判死刑的极端方式达成目标，在你们逮捕他的过程中，绝对不能有丝毫大意，也绝不能抱以侥幸，目前尚没有报告证实皮尔斯曾经对执法人员使用致命攻击手段，但随着追捕力度的加强，这一点随时可能改变。





附件：北爱尔兰问题

北爱尔兰问题往往被简称为北爱问题（The Troubles），指的是 1960 年代后期，一直处于英国统治下的北爱尔兰出现了独立的征兆，主要由罗马天主教徒构成的北爱尔兰民族主义者和主要由新教徒构成的联合主义者因为歧视和政见等原因开始了长期的对立，并不时爆发暴力冲突的时期。作为当局的英国政府试图让当地驻军和警察部队保持中立，但仍然不可避免地牵涉其中。这场争端中，数个准军事组织均有参与，各方势力角逐和斗争非常激烈，甚至还有爱尔兰共和军临时派这种接近恐怖组织的势力试图在乱局中让北爱尔兰独立为爱尔兰共和国。

这一状况延续了接近 30 年，从 1969 年到 1997 年间，爱尔兰的国土上战乱不断，民众惶惶不可终日，前后共有超过 3500 人在这场旷日持久的冲突中丧生。直到 1998 年，英国政府终于与爱尔兰政府签订了北爱和平协议，这一状况才逐步得到了改善。在冲突期间，有好几次大事件都差点导致这一状况演变为全面内战，例如 1972 年的流血星期日事件，英军伞兵枪击手无寸铁的游行民众，造成 14 人死亡，随后英国政府在事件调查中为自己的军队开脱，引来多方谴责，第二次调查在 2010 年才公布结果，证明游行群众当时没有构成任何威胁，英军行为完全不合法。

皮尔斯非法利用 ctOS 设施罪行一览



通过手持的不明装置，艾登·皮尔斯能够操纵数量众多的ctOS系统相关设施，来达成他的犯罪目的。尤其恶劣的是，皮尔斯并不会顾忌使用这一类设施时会导致的影响，造成了大型车祸、警车损毁、电路器材损坏甚至是大区域停电等严重影响市民生命与财产安全的灾难。特工们，在你们追捕的过程中，必须要提防犯人使用这些手段来干扰你们的追捕，不然你们将永远无法逮住他。

情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

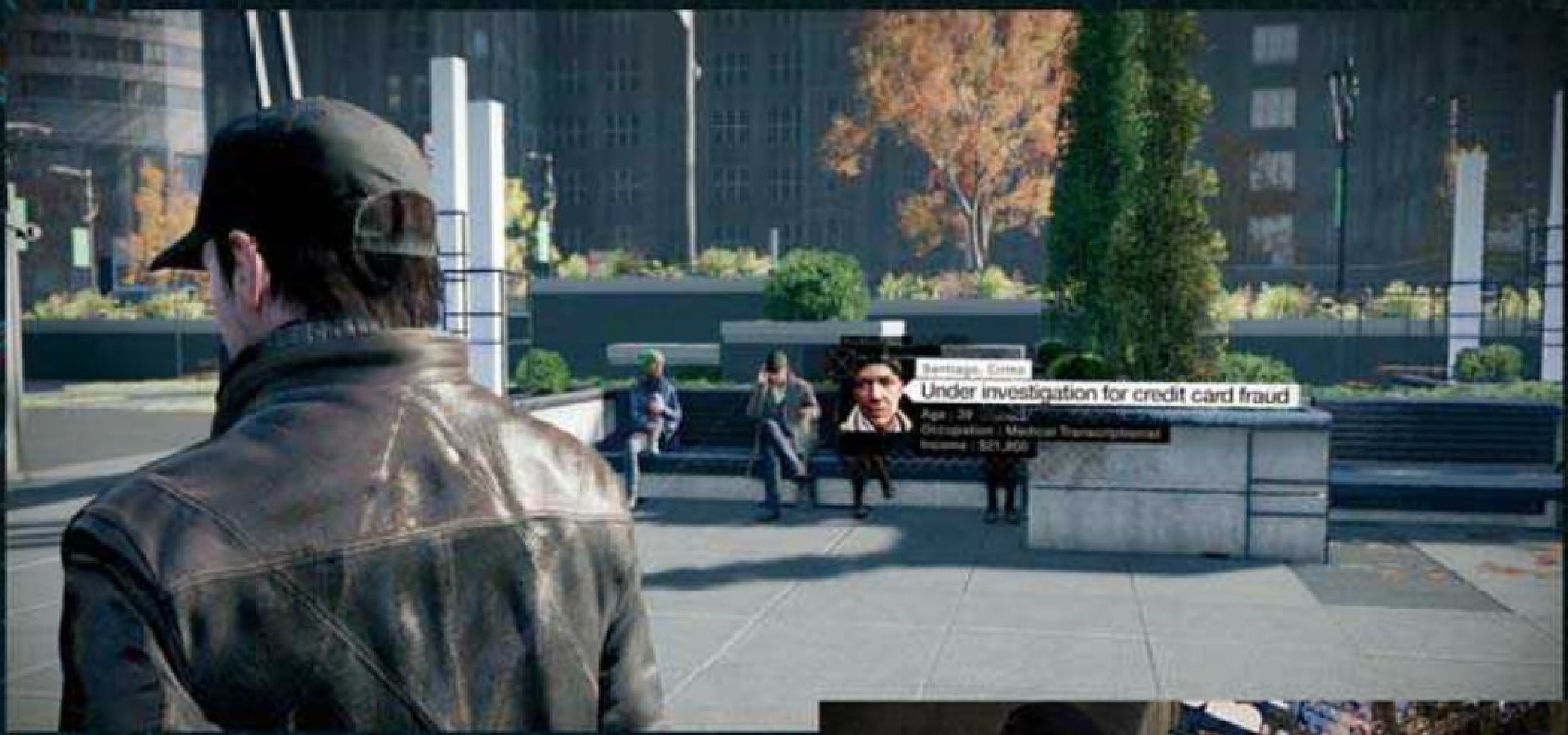


●盗用摄像头

皮尔斯最常用的非法手段之一，通过用设备连接监视摄像头，他能够轻易地追踪目标而不被对方察觉，而且不但是建筑外部，就连是在建筑物内部的摄像头也会遭到他的利用，使得他所追踪的目标无所遁形。更可怕的是，皮尔斯的设备似乎能够通过辨识摄像头视野范围内的电子设备而自动连接并操控这些设备，通过这种手段，皮尔斯甚至能够一定程度上分散和转移目标的注意力。据称他的同伙之一T骨便是通过皮尔斯用这种方式的帮助才逃过了被不法分子堵截的必死局面。所以，特工们，在追捕这位犯人时，千万不要把ctOS当成是自己的同伴，因为它们也有可能成为了皮尔斯的耳目。

●盗窃个人资料

ctOS系统中有着关于芝加哥市民们的大量个人资料，包括姓名、职业状况甚至是个人财产情况等等，这些资料都是由政府授权获得，用以让系统更好地判断市民的行为目的，并用以推理出可能存在的犯罪征兆。然而皮尔斯利用了这一点，通过非法接入ctOS系统，他能够在自己的设备上查看市民的个人资料，以进一步了解他的目标，甚至施行犯罪。有报告称皮尔斯盗取了一位政治说客的个人账户密码，从账户中取出了一笔钱以自用，而这位说客和皮尔斯并没有任何交集，可见他已经将ctOS系统滥用为随机盗窃的手段。





●操纵交通设施

皮尔斯并不经常使用这一手段，但每一次使用都会引发可怕的灾难。通过入侵交通设施的控制系统，皮尔斯能够让交通灯的显示出现混乱，从而导致车祸和交通堵塞，证据就是曾有报告记录了皮尔斯故意引发十字路口大型车祸，并使用车辆作为掩体与非法组织分子交火的过程。除此之外，皮尔斯也曾多次非法利用隐藏路障和闸门阻挡追捕的警车，又或是通过非法打开封闭空间的大门来制造藏身处。记住，特工们，在你们追击皮尔斯的过程中，每一种交通设施，都有可能会变成你们的敌人。



●破坏电力设施

这应该是皮尔斯目前最不常用的非法入侵手段，但其产生的后果甚至有可能比操纵交通设施还要恶劣。皮尔斯最常见的破坏电力设施手法就是让电箱过载，这一手段往往会导致一整栋建筑丧失电力供应，偶然还会产生其他附带损失，例如设备损坏和资料丢失，而他作出如此行为却往往只是为了利用电箱过载时爆发出的火花来干扰逃跑的罪犯。但和这种小打小闹的犯罪比起来，另外一种破坏电力设施的手段就令人感到害怕。为了逃过警方的大规模追捕，皮尔斯甚至曾经控制某个电力设施，让其爆炸并发出强烈的电磁波冲击，让追捕他的直升机失控坠落，并令一整片城市区域陷入了完全没有电力供应的黑暗中，其造成的经济和财产损失简直难以计量。



●更多其它罪行

除了以上有记载的犯罪行为，据一些非官方渠道的消息看来，艾登·皮尔斯还曾通过控制自动驾驶系统挟持了一辆电车，登上其顶部以逃过警方的追捕。也有目击者称皮尔斯通过入侵升降平台来操纵其升高，以攀爬到屋顶之上。或许在我们没有察觉到的地方，皮尔斯仍然用他手中的神秘装置犯下了无数罪行，也正因为如此，将他逮捕归案的优先级已经被调至最高，在今后，他将会是你们的第一工作重点。

皮尔斯同伙介绍

WATCH_DOGS

尽管在某种程度上，艾登・皮尔斯是个独行罪犯，但是并不代表他没有跟任何人建立人际关系。就目前我们查询的资料中，有三个已知的目标和皮尔斯之间保持着密集的联系。我们有理由相信他们都在某种程度上帮助过皮尔斯，可能是通过提供信息，也有可能是通过提供技术。他们并不像皮尔斯那么难以追踪，但是在掌握切实证据之前，我们并不打算将他们逮捕，以免打草惊蛇，让我们彻底失去逮捕皮尔斯的机会。







●克莱拉・里尔（Clara Lille）

鸡冠发型，脸颊刺着钉饰，身穿皮衣，裸露的肌肤上布满了纹身，克莱拉·里尔浑身上下都是朋克风格的印记，对于一个黑客来说，她的个人打扮也算得上符合身分。事实上，她有可能是芝加哥范围内最有才华和能力，同时也最有魅力却最危险的黑客，能够入侵几乎所有的系统，挖掘到常人根本无法触及的大量私密信息。除了她是一位法裔加拿大人外，我们对她的个人资料几乎一无所知，但根据特殊渠道得到的信息，我们相信她和艾登・皮尔斯之间存在着不同寻常的关系。

据称两人在初次相识时互相并不信任，在法外之徒的世界中这并不稀奇。尽管如此，两人仍然展开了多次的合作，并且在此过程中开始逐渐深入接触彼此。如今，克莱拉与皮尔斯之间关系停留在朋友阶段，暂时没有进一步证据表明两人之间存在着爱情关系，但根据我们的过往案例分析，如果想要找到皮尔斯的踪迹，克莱拉会是一个不错的突破口——前提是我们能找到在不被她察觉的情况下控制并逮捕她的方法。

●乔迪・秦（Jordi Chin）

对于乔迪・秦，我们了解得并不多，他的生平资料几乎无法考察，所以我们只能从外观和姓氏上推测他是来自中国，很有可能是通过偷渡来到美国，并在此扎根。如今，乔迪・秦在特定的圈子中也算是个有名气的人物，因为他是一个清道夫——也就是专门替人解决麻烦的“职业人士”。要干好这份活，需要的不但是街头智慧，还有行使暴力的决心和随机应变的头脑。

某种程度上，乔迪・秦和艾登・皮尔斯因此有着相似之处。不过根据特殊渠道的情报看来，两人之间的关系有点特别，仅限于在工作上的交流，而在私人生活上，两人的爱好和观点大相径庭。不过乔迪和皮尔斯都聪明地回避了这一点，并对彼此保持着足够的尊重，也因此，他们两人才会变得合作无间。

乔迪・秦不算太难接触，但他是个在社会底层打滚已久的老油条，而且精通使用枪械和利刃，想要通过他来得到皮尔斯的行径并不容易，但作为最后的必要手段，我们保留这么做的可能性。





●T骨-格雷迪（T-Bone Grady）

在皮尔斯不多的同伙当中，T骨算是最“老资格”的一个，当互联网这种东西还处于蒙昧年代时，T骨就已经开始了他的修补匠和地下室黑客生涯。他天生的好奇心逼使他不断挑战自己的思维，试图入侵那些被禁止接触的领域。显然，他这么干是不可能不需要付出代价的，所以这位老头子年轻时就受过不少惩罚。

尽管如此，直到今天，那种属于年少时的天真和激情似乎仍然没有在岁月中消退，他成了一个乐观的老顽童，仍然对电子器材和黑客技术保持着旺盛的好奇心，同时他也是个非常容易相处的人，除了经常用上帝作为借口开脱，允许自己一再地贪杯，并没有太大的缺点。在皮尔斯的同伙当中，T骨是他最亲密的朋友，也是最受他信任的人。

因为T骨是如此地好接近，我们有理由相信他会是我们用于逮住皮尔斯的重要突破口，让我们期盼他对于皮尔斯的忠诚，能够在数项重罪指控面前烟消云散吧。





文 实习编辑：鱼楠 美编 小瑟



日本知名游戏公司Capcom于2013年公布了一款由PS4平台独占的全新概念游戏。本作是一款多人在线的RPG，游戏的关键要素是"记忆"，玩家将利用自己的能力，通过接触游戏中的遗物回到过去，体验残留在遗物上那不为人知的过去。接下来让我们去了解一下这款游戏吧。

深忆历险	Capcom	角色扮演
PS4 DEEP DOWN		日版
发售日期未定	玩家人数未定	价格未定
对应周边未定		对应玩家年龄：未定

故事背景

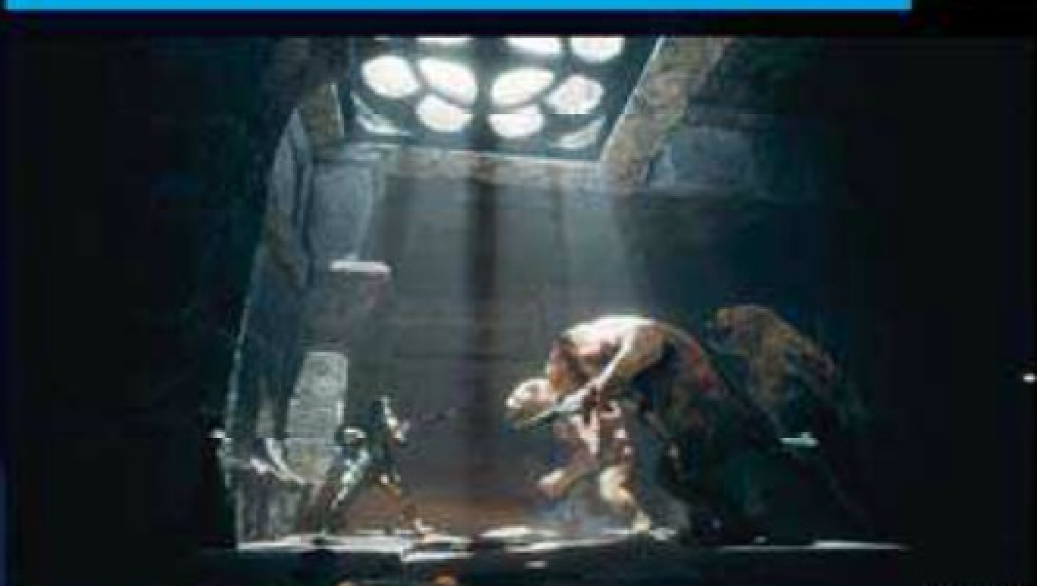
游戏发生在近未来，玩家将扮演一种具有特殊能力的人："鸦（RAVENS）"，在一次秘密的废城探索中，他们发现了一些被称作"纪念品（MEMENTO）"的文物，通过他们的特殊能力，这座废城的记忆渐渐浮出水面：从未见过的异形怪物，与现代完全不同的理念的黑科技，超乎想象的魔法，还有喜悦、悲伤、愤怒和憎恨等众多的情感充斥在整个游戏过程中，纪念品究竟想为我们传达什么信息，这座废城的背后究竟有什么不为人知的秘密，为什么会出现拥有特殊能力的人类"鸦"，在这个世界的过去究竟发生了什么事情？这一切都等着玩家在游戏中逐步解开了。





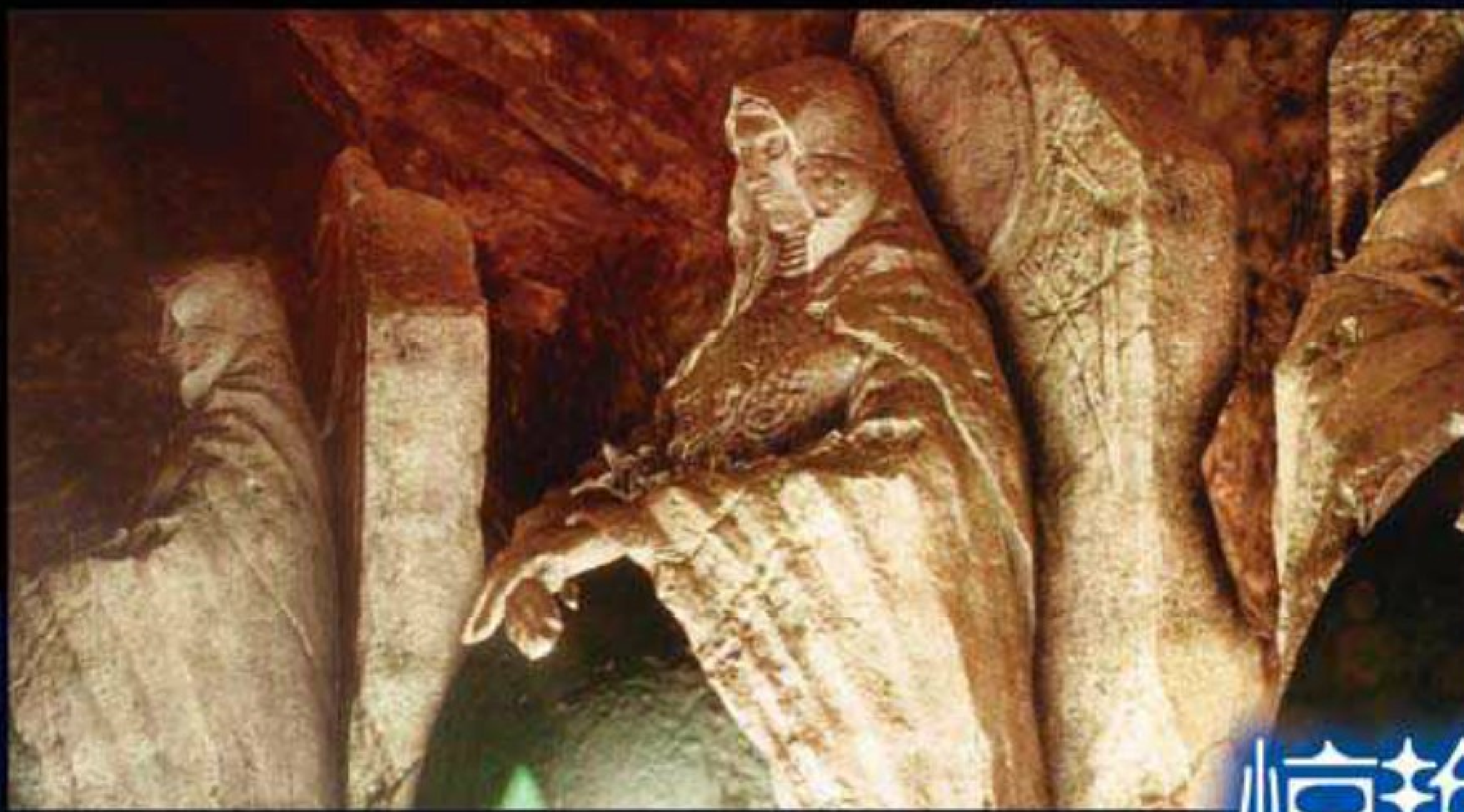
鸦是什么

在2094年的纽约市，玩家是一类被称为"鸦（RAVENS）"的特殊能力者，他们拥有一种名为"读取（READING）"的能力，通过触碰物体阅读残留在物体上的记忆信息，并以此为媒介，回到那件物品记忆所在的时代，亲身体验那段历史。在游戏中玩家触碰"纪念品"后回到的过去将成为本作的主要活动地点，也就是迷宫，在这些迷宫中不乏各种致命的陷阱，面目狰狞的怪物，元素生命体，甚至还有凶暴的火龙。就目前公布的消息，玩家将穿着一身类似欧洲中世纪骑士的铠甲，手中只有落后的冷兵器，但是身上会携带神奇的魔法道具，游戏的进行方式与普通的RPG并无太大差异，但在战斗的时候要架起武器才能攻击，此时视角就会转换为越肩视角，游戏的菜单等也会以半透明的状态显示在屏幕中。玩家在游戏过程中还会遇到人类残留的情感，收集的各种情感可用于学习魔法与技能，提高迷宫攻略效率。











惊艳的画面



在本作中，Capcom 使用了他们最新的引擎 PANTA RHEI，这个号称“真实”的引擎在游戏环境塑造方面相当出色：一缕阳光射入地牢中，空气中漂浮的颗粒在光线中闪闪发光，城市的断垣破壁细处刻画真实，细微刮痕的触感也仿佛就在指尖，以红色为基础色调的地牢之下正流淌着炙热的岩浆，热气扑面而来，还有丑陋的怪物，火龙粗糙的龙皮，水元素身上流动着的水等。游戏的光源布置相当用心，人脸在光源下的表现十分自然且明暗有别，角色身穿的铠甲也在光线的照耀中闪烁着金属所独有的光泽，连昏暗地窖中的冰锥发射的光，还会随着玩家手上的光源角度变更而变化。除了环境与光源布置，游戏中诸如火，水，风等自然元素也有相当不错的表现：从地板缝隙中缓缓溢出并聚集而成的水元素，席卷一切的龙卷风，还有那仿佛要冲破屏幕的火龙吐息，处处都体现了新引擎的强大！

无尽的探索

在新引擎与次世代机体高性能的运算机能支持下，本作所有的冒险迷宫都是随机生成，通过接触纪念品进入的迷宫每次都会重新生成，无论是其中的物品，陷阱，敌人配置，又或是在耳边出现的低语等，都会随机生成，不会有重复，每次的冒险都是惟一的，颇有“一期一会”的禅意，这也使得游戏的可玩性与探索广度有了极大的延伸。在有着诸多未知的前方，会有什么等着玩家呢？













网络联机

本作是一款多人在线游戏，玩家可以单枪匹马，也可以与其他的鸦（玩家）共同合作，挑战强大的怪物，探索未知的前路。在游戏运营期间会有数次完善游戏的大型版本更新，内容丰富，令人期待。本作采用的是 F2P 的网络服务模式，虽然这种网络模式较普遍，但是现在层出不穷课金现象也为人所诟病，面对这种情况，本作又会有何新的措施呢，让我们拭目以待。



FINAL FANTASY XV
ファイナルファンタジーXV

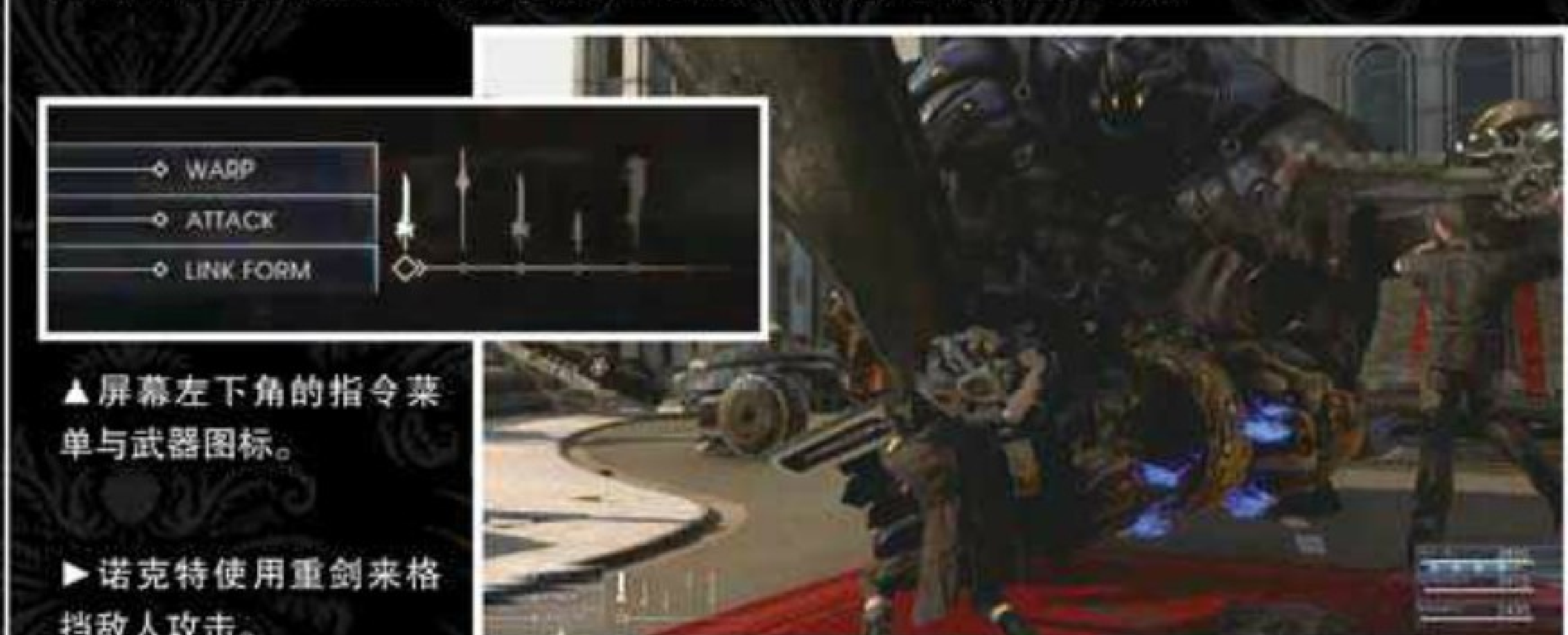
最终幻想XV	Square Enix	角色扮演
PS4 FINAL FANTASY XV		日版
发售日未定	本地1人	售价未定
无对应周边		对应玩家年龄未定

文 八重樱　美编 小瑟

时间一晃过七年，《最终幻想VersusXIII》不但还没出，而且还改名了……正所谓世事难料也不过如此了吧？这几年来，“永远不出的《FFXV》是玩家们茶余饭后消遣的对象，然而说到底，这份调侃的背后又蕴含了多少期盼与失望？7年时光，从一个主机时代跨越到另一个主机时代，“我孩子都会打酱油了”，SE还打算放空弹到何时呢？不过放下悲观情绪不谈，最新的《FFXV》预告片还是看点满满的，战斗系统第一次正式现身玩家面前，能明显看出SE一直在尝试着模糊RPG与ACT之间的界限，无论最终结果如何，这份努力还是值得玩家们予以肯定的。

武器 WEAPONS

在界面左下角指令菜单的旁边，可以看到一组图标，这就是诺克特所能使用的武器。在界面上默认显示的武器数量为五把，但武器总数最多可达8把。武器外形五花八门，不过基本都是剑类，短剑、长剑、轻剑、重剑等等，当诺克特发动普通攻击时会依次使用这些武器，依照武器的类型也会有不同的攻击效果，像是轻剑出招速度快但是伤害低且无法防御，而重剑不但可以给予敌人大伤害甚至还能格挡住敌人的招式，但是出招速度极慢，易被抓住空隙。



▲屏幕左下角的指令菜单与武器图标。

►诺克特使用重剑来格挡敌人攻击。

曲速 WARP

指令菜单的第一项就是曲速(WARP)，它也是《最终幻想XV》有别于其他RPG的精华之处，曲速的存在使得本作更偏向动作游戏的风格，直接关乎到战斗的爽快程度。

要使用曲速，首先要找到一个曲速点，无论是敌人还是建筑物上都存在曲速点，敌人的曲速点为橙黄色的光圈(视敌人身材大小可能会同时存在多个曲速点)，建筑的曲速点是蓝色光圈。发动曲速后诺克特可迅速接近目标，假如目标是敌人的话诺克特还会做出特殊的攻击动作。

曲速并不能无限量使用，在右下角诺克特的血槽下方可看到一条蓝色的被划分为5格的光条(暂称为“曲速槽”)，每使用一次曲速就会消耗一格，最多可连续使用5次。曲速槽为零时玩家将无法再使用曲速，虽然在视频中没有公布曲速槽的恢复方法，但估计应该是会随着攻击伤害及时间缓慢恢复。



▲诺克特将剑掷向远处建筑上的曲速点(蓝色光圈)。



▲诺克特在向敌人的曲速点高速移动(橙黄色光圈)。

■在远处敌人的身上可以看到橙黄色的曲速点



物理攻击 ATTACK 魔法 MAGIC

指令菜单的第二项是物理攻击，并不单单是指让诺克特挥剑砍向敌人，还包括让他在敌人周围瞬移削弱敌人的武器、踢飞他们或是抓住敌人身体的某一部分，这些全部都是靠攻击指令来完成的。

按下手柄的某个按键后（推测大概是 L 或 R 键），ATTACK 这一指令会切换成 MAGIC，诺克特就可使用火魔法等一系列远程魔法攻击了。另外此时指令菜单的第一个选项也会由 "WARP" 变成 "ITEMS"，便于玩家快速使用道具。



►本图演示的是诺克特使用火魔法来攻击BOSS的场景，效果非常华丽。



■近身战时解决敌人的手法多种多样。

剑壁形态 LINKFORM

关注过之前报道的玩家一定对出现在诺克特周围的剑墙印象深刻，在影像中，这面剑墙也终于有了正式名称——LINKFORM。玩家可在指令菜单的第三项看到 LINKFORM 的字样，发动该能力后武器会在诺克特形成剑壁伴随他移动，同时隔绝掉一切来自敌人的攻击。冲到敌人面前后诺克特还将会依次使用全部武器来打击敌人（有点类似于《FF Ⅶ》中克劳德所使用的超究武神霸斩 Ver.5）。



■发动剑壁形态应该也需要消耗能量槽，但现阶段还没有明确的说明。



■剑壁形态下接近敌人会发动超必杀。

互动事件 EVENT





诺克特在战斗时时常会有同伴陪伴，在某些时候会触发诺克特和同班的互动事件，现在已知的就是库拉吉欧拉斯会将诺克特拉到身后替他抵挡 BOSS 贝西摩斯的攻击；普罗恩普特从旁协助射杀敌人以及三人联手消灭铁巨人。不过要触发这些互动事件需要诺克特位于正确的位置与时间点上，例如在与贝西摩斯交手时，诺克特需要等到 BOSS 抬起双脚准备踩踏时库拉吉欧拉斯才会出现。

◄好基友自然是不能少的。

错综复杂的人物关系 CHARACTER



▲女主角史黛拉在本期预告影像中是以少女背影之姿登场的，可以看出她与王子诺克特是青梅竹马，但迫于命运使得两人不得不分离。即便如此，史黛拉仍然希望诺克特可以遵照自身意愿自由的生活下去。



▲新登场的红发男子，穿着打扮都很有中世纪风貌。他似乎是处于与诺克特敌对的阵营，顺便一提，这名角色是日版配音是曾多次出演野村哲也游戏的藤原启治。



▲这名身披白袍的男子也是新增角色之一，从穿着上判断应该也是敌人之一。

对峙中的诺克特的父亲雷吉斯与白袍老者。白袍老者一侧的护卫全部使用的是枪为武器，而雷吉斯一方则可以像诺克特那样召唤出剑类兵器，这大概是源自于水晶所赋予的力量。



野村哲也访谈

Q1：是什么促使你们将《最终幻想 Versus XⅢ》更名为《最终幻想 XV》的？

A1：在《最终幻想 Versus XⅢ》发布的 1 ~ 2 年后，公司内部就开始出现了希望将其更名的呼声，为此我们不得不讨论了数年。大约是在两年前我们得知了关于下一代主机的消息，那时我们便决定将本作正式更名为《最终幻想 XV》。大约是在 1 年前，我们又决定将所有的开发都转移到下一代主机上。

Q2：这是一款动作 RPG 还是一款传统 RPG？

A2：基本来说你可以将它视为是一款 ARPG，没有太多的回合制要素。但是如果你有仔细观看过宣传影像就会发现，在指令系统等方面，我们仍在试图让其保留有 "《最终幻想》系列" 的原汁原味。我们不会将《最终幻想 XV》变成一款动作游戏，使它能具有 "FF" 的风格是我们在制作游戏时最为重视的事。不过我希望能通过本作让玩家们感受一下，假如《最终幻想》是一款动作游戏的话会是什么样子。

Q3：游戏是否是以诺克特为中心的？

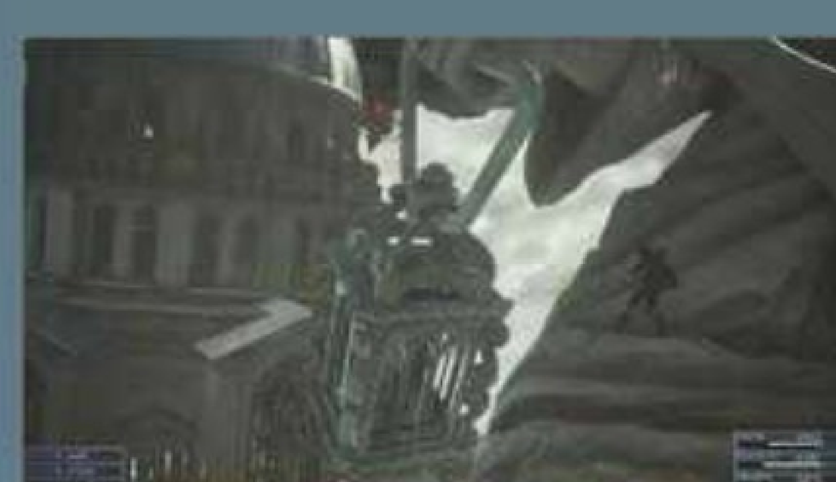
A3：在 "《最终幻想》系列" 中，团队是必要的存在，如何操控团队中的角色正是系列的核心元素，让他们轮流行动是非常重要的。在预告影像中你能看到诺克特独自作战以及与同伴协同作战的场面，这正是我们做出的尝试。我希望它能有别于以往《最终幻想》的团队模式，开创出更多的新意。

Q4：在预告影像中，诺克特似乎可以无视重力行动？

A4：他不是违背了重力定律，而是可以将自己瞬移至空中。我认为如果我们过于强调游戏的真实性，就会失去游戏的乐趣所在。例如，你要与一个空中的敌人激烈交战，并且还以正常速度下降的话是非常奇怪的。所以我们一直在寻找现实与幻想之间的平衡。

Q5：你可以谈一谈关于平台的话题么？

A5：一年前我们还在为本世代主机开发《最终幻想 XV》，但是正如你在预告影像中所看到的那样，次世代的主机能够展现出游戏更高的品质。而且我们开发游戏的方式也发生了改变，以前我们要开发一个跨平台游戏是比较繁琐的，为了能让各个平台间的成品素质一致需要作出很多劳动。但现在，我们不再需要去关注各主机间的硬件差异，只要在 PC 上使用 DirectX 11 制作好游戏后就可以轻松移植到各个平台，并且能保证品质不会有所丧失。



▲巨大的石像居然可以移动？而且诺克特还可以在石像上攀爬前进，是不是很有动作游戏的感觉呢？

KILLZONE™

SHADOW FALL



作为 PS4 的首发游戏,《杀戮地带 暗影坠落》确实将 PS4 机能进化的一面很好地表现了出来,绚丽的光影效果、充足的帧数、高分辨率的贴图,让人感受到次世代主机的长足进化。但抛开画面因素,游戏更像是一个赶工的半成品,流程设计十分枯燥,冗长而且缺少高潮,让人昏昏欲睡。剧情方面,虽然感受到制作组想好好讲故事,但故事也未能在过场中体现,反而需要玩家在游戏中通过零碎的对白以及收集深入了解细节,不过结局算是一个小小的亮点。对比平庸的单机流程,多人模式可以说是不过不失,虽然可选职业对比《杀戮地带 3》有所减少,但由于有更多技能的加入,乐趣并未因此而减少。总的来说,在 PS4 初期软件阵容不算丰富的情况下,《杀戮地带 暗影坠落》仍是当前 PS4 最具次世代范的游戏,值得所有购入了 PS4 的玩家尝试。

文 伽蓝　美编 心の永恒

杀戮地带 暗影坠落	SCE		主视角射击
PS4	Kiilzone：Shadow Fall		美版
	2013年11月15日	本地1人、在线2~24人	59.9美元
	无对应周边		对应玩家年龄：17岁以上

基本操作	
按键	作用
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
十字键↑	获取任务提示
十字键↓	切换武器的次要武器
十字键←	使用肾上腺素
十字键→	发动战术回声
×键	跳跃 / 攀爬
○键	场景互动
△键	切换武器
□键	换弹
L1 键	呼叫 OWL 无人机
R1 键	使用爆炸物
L2 键	瞄准
R2 键	射击
R3 键	近战攻击

系统解说

战术回声系统



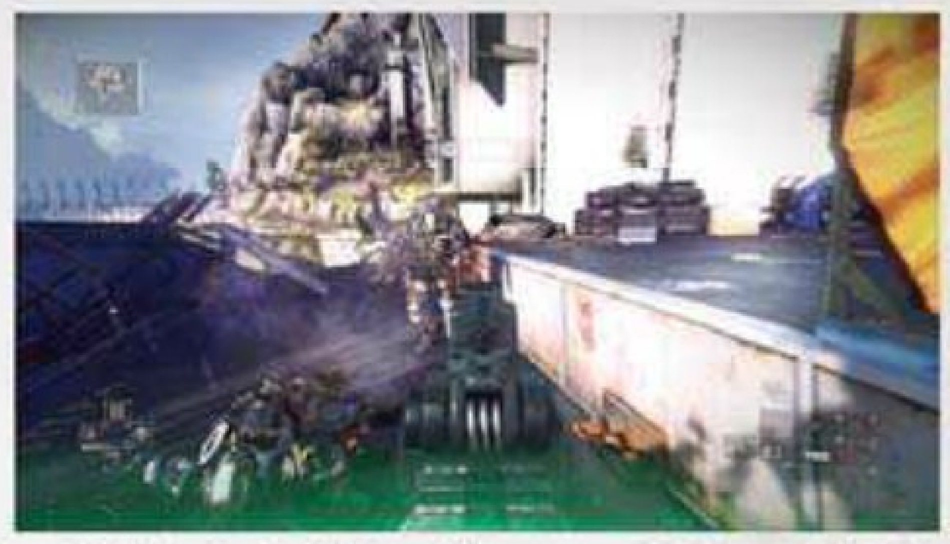
在游戏中长按十字键→键可以发动名为战术回声的声纳探测系统，在探测的过程中周围的敌方目标都会以橙色高亮显示，活用这个系统可以探索过程中先发制人而不被敌人发现，而在热战对抗中也能利用这个系统准确地捕捉敌人当前的位置。但是要注意，声纳探测系统在使用时要注意长按的时间，虽然长按时间越久，可以探测的范围就越大，但超过一定时间后声纳探测系统会出现过载的情况，过载后声纳探测系统不仅会进入一段长时间的冷却恢复时间，而且还会发出很大的响声，如果附近有敌人的话就会因此而直接被敌人发现。

快速双杀

这次《杀戮地带 暗影坠落》的近战杀敌效果十分炫酷，如果附近有 2 名敌人的情况下更能发动更为华丽的快速双杀，具体发动方法为接近敌人或空降到其中一名敌人身上近战杀死一名敌人，随后立即根据提示再按下一次 R3 键就能用飞刀刺穿另外一名敌人达成双杀，这在一些不想被敌人发现的状态下以及对抗复数敌人的战斗中显得尤为好用。



肾上腺系统



在游戏中可以拾取到一些肾上腺素包，这些肾上腺素包的位置可以被战术回声探测到，并在地图上标记为白色菱形，同时最多可以携带 2 个肾上腺素包。在身上拥有肾上腺素包的状态下按下十字键←键，在一段时间内进行瞄准时会发动时间变慢的子弹时间，这样就能更轻松地度过一些难度较高的战斗。另外，当身上拥有肾上腺包时，在不幸被击倒后还可以借助肾上腺包作为媒介，按下 L1 键让无人机将玩家复活，因此长期保持身上至少拥有 1 个肾上腺素包十分必要。另外，当玩家主动使用肾上腺素包时会有一段冷却时间，但作为复活媒介时则没有冷却限制。

OWL 无人机系统

名为 OWL 的无人机是《杀戮地带 暗影坠落》的特色战斗系统，这台无人机的应用可以说是贯穿了整个游戏的流程，活用各种能力能对攻关制胜带来不小的帮助。OWL 无人机活用了 PS4 手柄触摸屏的操作，在手柄的触摸屏上向上、下、左、右 4 个方向滑动分别对应攻击、防御盾、脉冲震荡以及滑索等 4 个操作，但其实用手柄触摸屏滑动后只能选定该功能，实际上该机能还是要按下 L1 键激活方可发动，而无人机对应的功能如下。另外，游戏中有大量的装置都需要用 OWL 来黑掉，具体为用光标指向这些装置时，屏幕上会出现一台电脑的图标，这时按下 L1 键即可对其入侵。



攻击

滑动触摸屏↑方向选定的指令，发动后无人机会朝十字光标的位置飞行，并攻击目标区域的敌人，虽然攻击力不算十分高，但能很好地起到吸引敌人注意力的作用，比如玩家可以躲在隐蔽的位置向无人机发出攻击指令，待敌人攻击无人机时迅速瞄准敌人攻击，减轻战斗的压力。

防御盾

滑动触摸屏↓方向选定的指令，防御盾是十分好用的一个指令，在发出指令后，无人机会张开一面扇形防护墙，敌人的子弹无法穿越这面防护墙，但玩家的子弹却能轻松穿越防护墙攻击敌人，这一功能在面对复数敌人时尤为好用，在一些没有掩体的位置借助防护盾的功能也可以轻松应对。

脉冲震荡

滑动触摸屏←方向选定的指令，发动后无人机会飞向光标指示的位置，发出脉冲将附近所有敌人击晕，使他们暂时失去作战能力，对付带有护盾的敌人时还能在短时间内解除他们身上的护盾。

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE | DOWNLOAD

滑索

滑动触摸屏→方向选定的指令，实际上速降指令并非一种用于战斗的功能，它更多地是在探索和解谜的过程中让玩家快速从高处到达低处，除此之外基本上没有什么作用，值得注意的是，在选定滑索功能后必须在光标亮起的情况下方能滑索而下。

武器系统

游戏整个流程基本上都默认配有一把名为LSR44的主武器，而且无论在游戏中拾取到什么武器都只会影响副武器的变更，也就是说玩家永远只能持有一把LSR44以及另一把武器。游戏中大部分武器按下十字键↓键都能切换成另一种攻击方式，以主武器LSR44为例，普通状态下是普通的步枪，而按下↓键的次要武器为威力极强的蓄力狙击步枪，蓄满后基本所有杂兵都能一枪秒杀，在流程中获得新武器后不妨使用一下它们的次要武器，因为在一些场景这些火力可能会发挥奇效。

掩体系统



游戏存在掩体系统的设定，当玩家靠近一些比较低的掩体时，画面持枪的视角会改变，这时就代表已经进入掩体内，只要不举枪探头射击是不会受到伤害的，但实际游戏时这个系统显得有些鸡肋，因为要发动这个系统对掩体本身有一定要求，而且在战斗中往往会优先选择一些大型的掩体，但总的来说聊胜于无。

关于体力值



与大多的主视角射击游戏一样，游戏采用的是受创恢复的系统，但让人比较郁闷的是游戏受创时会整个屏幕变红，原先受创程度的红色会因为持续中弹而被掩盖，这样一来往往会导致玩家无法正确判断自己当前的受创程度而白白送命，在这里教大家一个判断当前体力的方法，PS4手柄上的指示灯其实就是当前体力的最好反映，当体力值满时指示灯会显示为绿色，当转变为橙黄色时就代表轻微受伤，而当转变为红色时就代表已经濒临死亡，大家可以根据灯光的颜色来判断在游戏的行动。

选关设定

游戏存在选关的设定，而且更加细分为选择章节，如果玩家在流程中的收集有所遗漏，可以用选章的方式补完节省大量时间，但注意用选章的方式进行收集时，必须完成这个章节才能保存收集的内容，仅仅是取得收集品后马上就退出的方式是不可行的。

全收集流程攻略

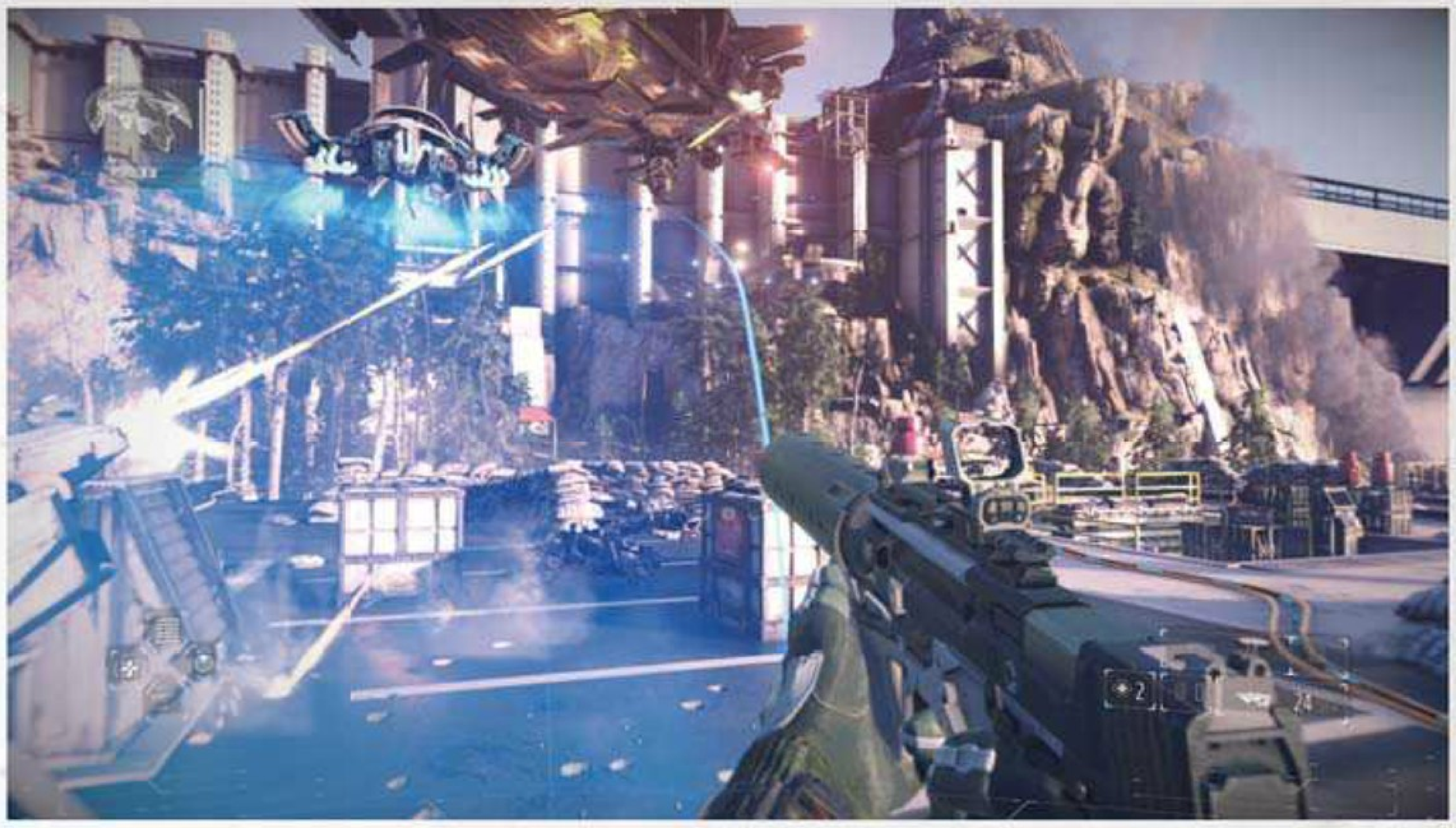


第一章 ——父亲

第一章的流程实际上更像是一个让玩家熟悉除射击以外的基本操作的教学关，恢复操作后操纵少年期的主角紧跟父亲前进，在遇到名为辛克莱的军人后，在前方会遇到一扇被堵塞的门，此时从左侧借助父亲之力就可以爬到另一侧把木板放下，而之后基本就是剧情部分了。

情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

第二章 ——影子



第二章的一开始属于潜入部分，从右侧的缺口跳下，来到最底层与辛克莱通讯后，需要跳上黄色边缘的高台继续前进。前进的过程中，有一扇被监视器把守着的门，此时不要去开门，而是从一侧进入通风管道中收集品 1，离开管道口，绕开面前的监控摄像头，从面前大桥的左侧分支前进，跳到位于中央的传送机上启动传送机到达对面。到达对面后，杀死面前的把守的敌人进入大门收集品 2，用战略回音探测内部可以发现在这个区域巡逻的敌人，绕开这名敌人走到位于左上角有出口标记的大门离开这个区域，继续往右前进可以发现下方有两名敌人，这也是第一个可以使用快速双杀系统的位置，跳到位于正下方的敌人头上，再按 R3 键飞刀杀死另外一名敌人即可收集品 3。推门离开，在剧情中取回属于自己的 OWL 无人机，熟悉无人机的操作后可以入侵面前的警报塔，这种警报塔遍布本关，在敌人发现玩家后会主动拉动警报，如果不使用无人机黑掉，则敌人会源源不断地出现。跳到高处使用无人机的攻击模式将悬崖下方的 2 名敌人干掉，再使用滑索功能到达下方即可取得弹药，此时潜入部分正式结束，回归正常的主视角射击玩法收集品 4、5。

之后需要朝黑烟所在位置进发，在树林中前进时注意多使用战略回音探知敌人的位置，尽量潜行前进避免战斗方为上策。到达黑烟所在之处，这里有 3 名敌人同时在场，建议等待移动巡逻的敌人离开之后，利用快速双杀干掉背对玩家的 2 名敌人再作行动。前方的室内有不少敌人，但如果站在室外的警报塔开枪，敌人会傻傻地走到玩家旁边试图拉响警报，这时简单地将他们逐个击破即可。进入房屋内部，可以发现这里的场景实际上是一座被炸开的楼房收集品 6，在这里玩家需要利用滑索从两座楼房之间进行两次移动，到达原先位置的底层去寻找失散的友军。

与友军汇合之后，任务转变为安装炸弹摧毁目标，爬梯子离开后很容易地就能在刚才冒黑烟的坠毁友军飞机处安装第一个炸弹，第二个炸弹需要安装在位于高处的高射炮上，要到达高射炮比较麻烦，首先要跟随指示来到标记“I”的下方（按十字键↑可以看到相应的标记），这时可以发现一条水流，在水流旁边是有高低落差的山崖收集品 7、8，利用这座山从下往上走即可到达高射炮所在的位置。这里的战斗注意不要让敌人拉响在下层的警报塔，最好提前黑掉一劳永逸。

安装 C4 的安装任务后，接下来需要到通讯塔摧毁敌人的安保设备，惟一需要注意的是，在进攻通讯塔的过程中，沿楼梯前往顶层时注意楼梯上有 3 处设置有红外线炸弹，注意提前射击清理掉，最后到达顶层完成通讯主机的入侵任务收集品 9。最后的逃脱部分，首先要主动进入敌方的堡垒中，将里面的装置黑掉方可激活撤离飞机，进入堡垒有一定的难度，但由于位置狭窄，善用手榴弹可以降低战斗的难度，而堡垒内两侧军火库内可以取得肾上腺素，提前取得可以减轻后面的战斗压力。最后需要在顶层平台上抵御敌人一波又一波的进攻，多使用 OWL 的防御盾就龟缩在后面防守就没有太大难度，最后听从队友的指令登上飞机离开。

收集要素

●分段：危机处理



收集品 1：漫画书内页

进入管道后先往右侧走，在尽头的通风口处可以找到收集品。



收集品 2：语音日志

往右上角走，沿着楼梯走到二楼进入一个洗手间，可以找到这个收集品。



收集品 3：档案

施展快速双杀后先不要急着离开这个区域，在右侧的工作台上能找到收集品。

●分段：拿到情报了吗？



收集品 4：漫画书内页



收集品 5：语音日志



收集品 6：漫画书内页

●分段：拿到情报了吗？

滑索落到悬崖下方后先不要往下层走，沿着悬崖边缘一直往前走，来到尽头往下方观察可以看到水坝形成的小瀑布，这是用滑索到达面前下方的铁丝网上，绕过铁丝网进入内侧就能取得。

取得收集品4后，直接从边缘滑索到达最下方的对岸，爬上面前的黄色通讯塔上就能找到这个收集品。

在这这座被炸开的楼房内，其中一边很明显有2个黄色的小油桶，朝这一边的方向滑索，在房屋最底层的残垣上可以找到。





收集品7：漫画书内页

这个收集品稍微有些麻烦，在沿山路往上前进的过程中，在高处往下方看，可以看见下方水流旁边有一座看上去像信号塔的建筑，对着这座塔的方形平台发射滑索，在滑索的过程中按○键提前落下在水流上的一块小岩石上即可取得，落下的时机可能需要反复练习一下。

收集品8：档案

在沿着山崖登上到达高射炮所在位置的过程中，山体会发生两次崩塌，从第二次崩塌的位置往下条，在石头的一旁可以找到。

收集品9：报纸

来到通讯塔的顶层，也就是通讯主机所在的位置，在一旁的桌子上就有，十分显眼。

第三章 ——博士

进入太空船后，玩家可以熟悉一下在失重状态下的操作方式，具体为×键上浮，○键下沉。由前方的指纹识别门进入船舰收集品1，此时重力会恢复，沿提示点前进会发现电梯已经损坏，从一旁打开通往反应井炉的舱门收集品2，在这个圆柱形场景中会回归失重状态。此时有两个目标，分别是使太空船反应炉重新运作以及设定飞船飞往太阳的路线。

在这里首先选择使太空船反应炉重新运作。在圆柱形场景往下走，在最底部的舱门进入引擎室收集品3、4，清理敌人后继续往下层进发收集品5，在下层的电子门一旁有一个名为贝托鲁塞特电容的装置，只要拔出这个装置一旁的电子门就会打开，这也是本关往后部分解谜的一个要点。拔出装置后从电子门进入收集品6，使用OWL将前方的装置黑掉，通往反应装置的门就会打开。接下来的任务是为反应装置重新恢复供电，所谓的恢复供电就是用电容悉数插在标记的几个插槽上，场景内有充足的电容可供玩家拾取，但需要注意





的是，每当玩家取下场景中的电容，场景中蓝色的桥梁就会因为失去电力而消失，而且场景中环形的装置会开始快速转动，无论是从桥梁摔下还是被转动的装置击中都会立即死亡，但只要看清规律利用跳跃通过就不会有问题。完成所有电容的更换，回到原先引擎室的上层命令OWL黑掉装置即可完成任务。

原路返回到最初的圆柱形场景，进入最上层标记的舱门收集品7，过桥先往左走，可以在透明玻璃观察到另一侧在燃烧，将此处的电容器取下，安装在尽头的门前即可开启通路收集品8，穿越着火的房间沿楼梯走到上层的控制室内收集品9，收集场景内的2个电容插在插槽上，可以发现我们还需要1个电容才能完成任务。此时原路返回，回到刚进入这个区域时桥梁右侧的房间找到一个电容收集品10，拿着这个电容回到控制室插在最后一个插槽中就能开启房间中前进的通路。在这里会出现一种自爆蜘蛛敌人，注意提前将其破坏以免受伤，穿越管道后往下跳收集品11，沿路往前直走就能进入我们目标所在的舰桥收集品12，使用无人机黑掉装置即可成功改变飞船的航向。

从敌人出现的通道重新一路回到圆柱形的反应井炉，按照提示进入新的舱门内，开门后面前会出现一个巨大的手术装置收集品13，上前调查会出现剧情，先前章节的神秘女性"回音"会再度出现，此处的剧情中会有三次QTE，完成后需要追击逃跑的回音，由于此时飞船已经接近太阳，因此路上会遭到高温射线以及飞船融化部分的阻碍，注意绕路躲避，但同时在战斗中，射击被高温灼烧呈现红色的船体可以利用太阳作为我们的武器杀敌。进入用楼梯连接上下两层的场景内收集品14，在这里全灭场景中的敌人后，船体下方的满载敌兵的电梯会打开收集品15，之后一路往上层进发即可。

情报整合 独家特企 新作前瞻 攻略宝典 下载佳作

收集要素

●分段：推定死亡



收集品 1：语音日志

由指纹识别门进入内部后，往右侧走，沿楼梯往下走在右后方的拐角处就能找到。

●分段：另谋他途



收集品 2：语音日志

打开舱门回到失重状态，在这个圆柱形场景中往上看有几个横截这个圆柱的装置，收集品就在第一个装置的顶部。

●分段：恢复供电



收集品 3：语音日志

进入引擎室后往左侧走，在角落的机械装置上方。



收集品 4：报纸

进入引擎室后，在场景左上方的门一旁的发电机上取下电容，取下的同时门会打开，收集品就在其中。



收集品 5：漫画书内页

来到引擎室的下层后先不要急着下楼梯，清理敌人后攀爬到楼梯上方发出红光的通风管道，沿管道爬到另外一侧的房间中，这里的光线很暗，但在一个讲台模样的位置上可以找到这个收集。



收集品 6：语音日志

取下电容进入电子门后，面前有一道梯子，从此处跳下往回看，收集就在角落处。



收集品 7：语音日志

打开舱门后面前就是一座桥梁，并且两侧都可以看见黄色的梯子，从右边的梯子处跳下再往前走，收集就在角落处。



收集品 8：语音日志

进入原先在燃烧的房间内，在一具烧焦的尸体手上能找到这个收集品。



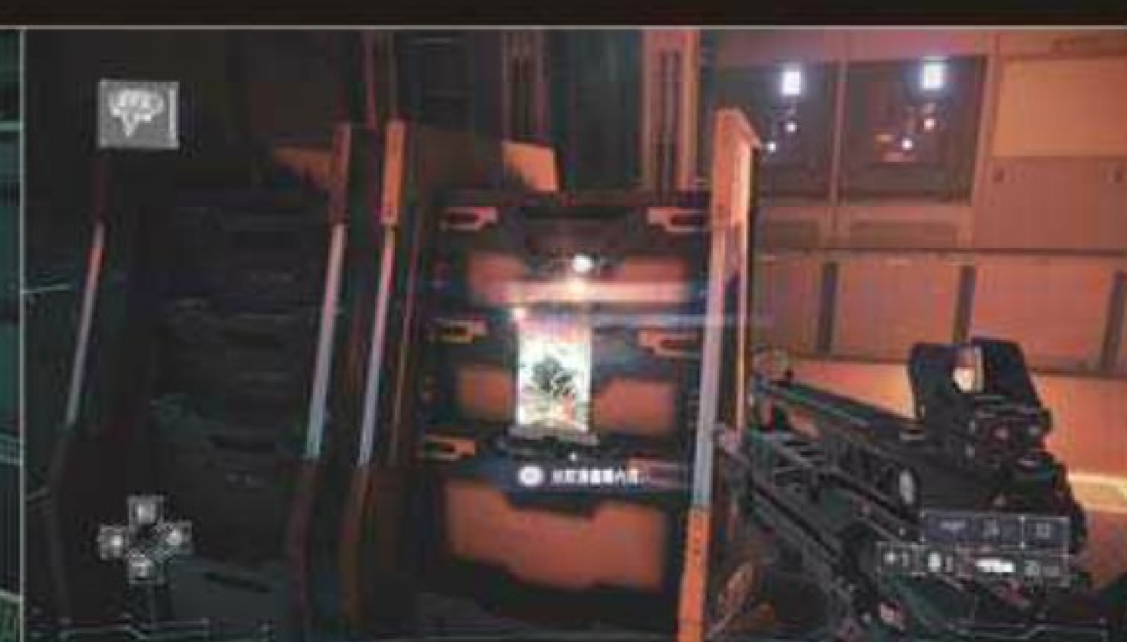
收集品 9：语音日志

在这个需要安装 3 个电容的控制室内，在左侧角落的一个架子上可以找到收集品。



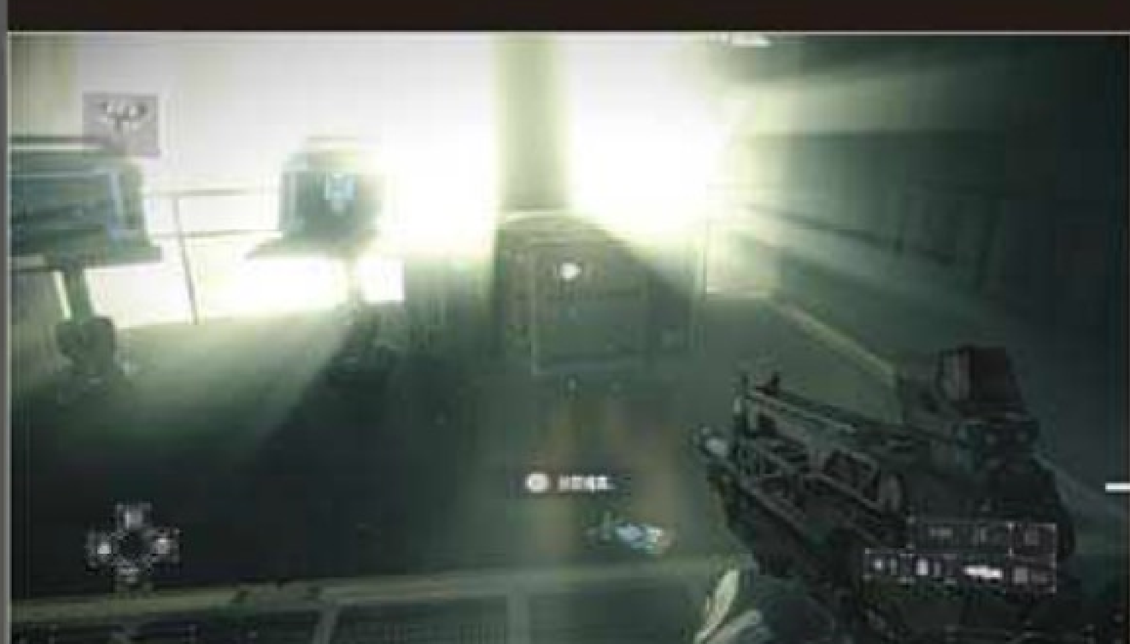
收集品 10：语音日志

从惟一开着的门里进入，在里面可以找到一个电容器，在取得这个电容器去安装主线流程的装置前，先拿着这个电容器开启通往上层的门，然后将原先开着的门前的电容器拆除，拿着电容器从刚刚打开的门上楼，将电容器再安装在上层的插槽上即可打开二楼的门，随后在二楼的船员寝室内的其中一张床上可以找到收集，最后再将任意一个电容取出以完成主线任务即可。



收集品 11：漫画书内页

从管道跳下后，在这里往右侧的通道一直往前走，然后会遇到一架敌方无人机，摧毁无人机并开启其所在位置的指纹电子门，沿梯子往上爬，到达上层再跳下另外一个房间，在其中一个架子上。



收集品 12：档案

进入舰桥后先不要急着黑掉前面的装置，从左侧的楼梯往下走，收集就在地上。

●分段：意图背叛



收集品 13：档案

在进入此区域后先不要去调查手术台，在位于 2 楼栅栏上的一台装置处可以找到这个收集。

●分段：掩盖真相



收集品 14：漫画书内页

进入这个场景后走下一段楼梯，在中层的一个房间内会有很多敌人，这个房间的特征是船体都已经被高温灼烧变成红色，在这里右侧的角落处可以找到这个收集品。



收集品 15：语音日志

到达最下层时不要急着进入电梯，就在电梯门口左侧的箱子上可以找到收集。

情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

第四章——爱国者



恢复操作后收集品 1，没走几步就会进入剧情，剧情过后需要在广场上与敌人交战，这里的威胁主要来自于远处大楼上的狙击手以及手持重机枪的敌人，躲在掩体后将他们优先解决方为上策。之后进入 VSA 大楼内部，这时敌人会大量出现，贸然前进只有死路一条，最好的打法是龟缩在入口附近的碎石，配合无人机的攻击和防御功能将敌人逐个击破后再作前进。全灭 VSA 大楼大堂的敌人后，沿右侧的楼梯往下走，开启一扇指纹电子门后进入一个多重环形结构的场景，敌人从下方的射击必然会使玩家落下到下层的圆环收集品 2，这里的敌人很多，注意利用战略回音以及 OWL 无人机探测敌人并将其逐个击破，全灭这一层的敌人后进入此处的机房内将安全系统重新激活。

与辛克莱取得联系后任务内容会更新，同时数名敌人会一扇新的门外袭来，从敌人开启的这扇门离开收集品 3，在尽头推开门后会发现赶来支援的友军收集品 4，随后离开大楼在门外与辛克莱见面，剧情中获悉敌人想要利用列车作为炸弹，下面的任务就是夺回这些列车的控制权。离开飞机后会在列车行进的轨道旁的平台上恢复操作，在这个场景中移动时必须远离轨道，并且观察好列车经过的空隙方可通过，否则不时经过的列车会将玩家撞得粉身碎骨。要进入目标的列车，车头和车尾各有一个可供攀爬的门，进入后全灭列车内的所有敌人收集品 5，将列车中部的装置黑掉即可夺回控制权。离开这辆列车，从一旁的梯子爬到上层即可发现位于第一辆列车正上方的第二辆列车，用同样的方法跳跃进入列车并将列车攻占即可收集品 6、7。前往第三辆列车路上的战斗有点难度，主要是因为这个场景的掩体十分不友好，而且也没有可供恢复的肾上腺素，突击兵与狙击手的夹击比较恶心，建议优先将狙击手消灭再与突击兵打游击战。第三辆列车是吊在轨道上的列车，因此进入方法与之前两略有不同，这次需要从车顶的缺口进入，来到列车的尽头发现炸弹已经无法控制，这时玩家需要在飞机上用重机枪射击列车悬挂的几个支点，虽然时间有限，但只要准头不是太差就绰绰有余。

阻止列车炸弹危机后，任务转变为拯救人质以及抓捕幕后黑手提伦，在平台上降落后，对着玻璃天花按○键与友军一同突击到内部收集品 8、9，这里的敌人虽然数量不少，但站位比较集中，合理运用手榴弹能收到很好的效果，其中一名敌人手持的重机枪“肃清者”十分好用，请务必据为己有。在这里要将三处的人质救出，每次开门前建议先使用战略回音定位房间内敌人的位置，值得一提的是我方的炮火是无法伤到人质的，因此可以安心开火，只要扫荡得足够快就能将他们全部救出。救出人质后，使用吊索从窗台往下走，触发剧情后需要追击提伦，路上的战斗没有任何的难度，值得注意的是最后的飞行攀爬部分中，击倒飞机上的两名敌人后需要以最快速度拉着绳索往上爬，否则会被建筑物撞死，完成最后的 QTE 后本章结束。

收集要素

●分段：在贝克塔的国土上



收集品 1：报纸

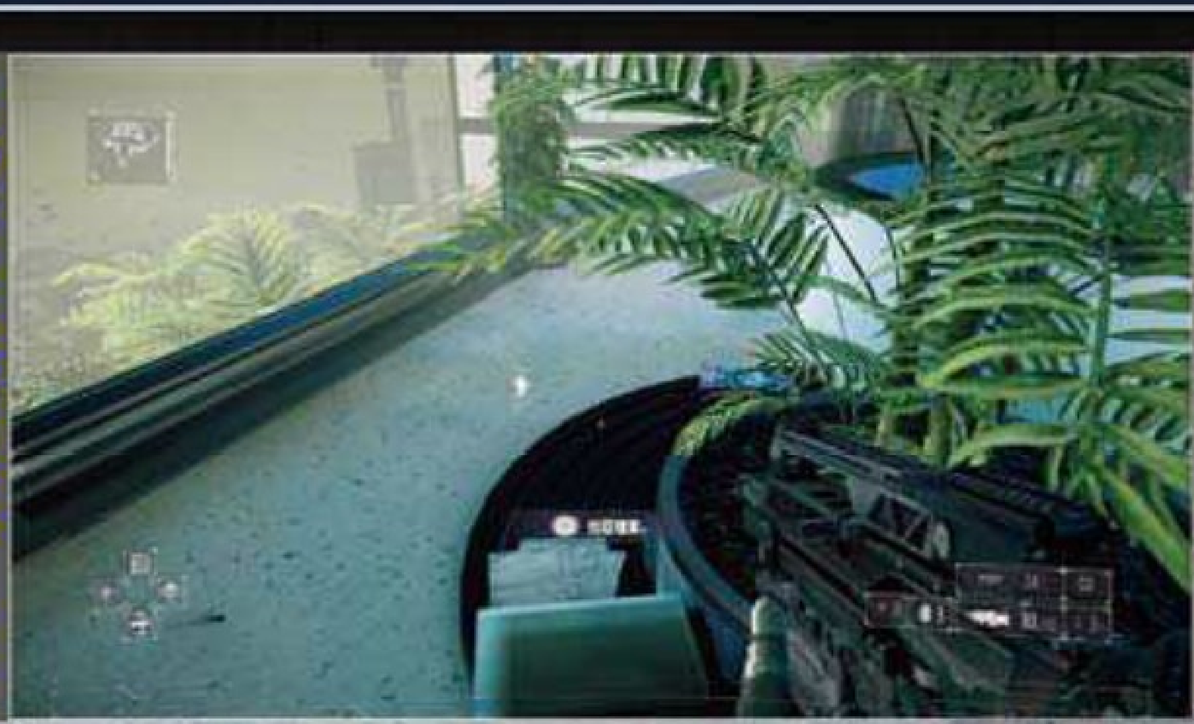
在一开始的剧情中，玩家会通过一处安检，安检完毕后往右侧走，在一张休憩用椅子上。



收集品 2：语音日志

全灭这里的敌人后，进入此处的服务器机房内往左后方走，在尽头一排服务器旁边的地上。

●分段：在贝克塔的国土上



收集品 3：档案

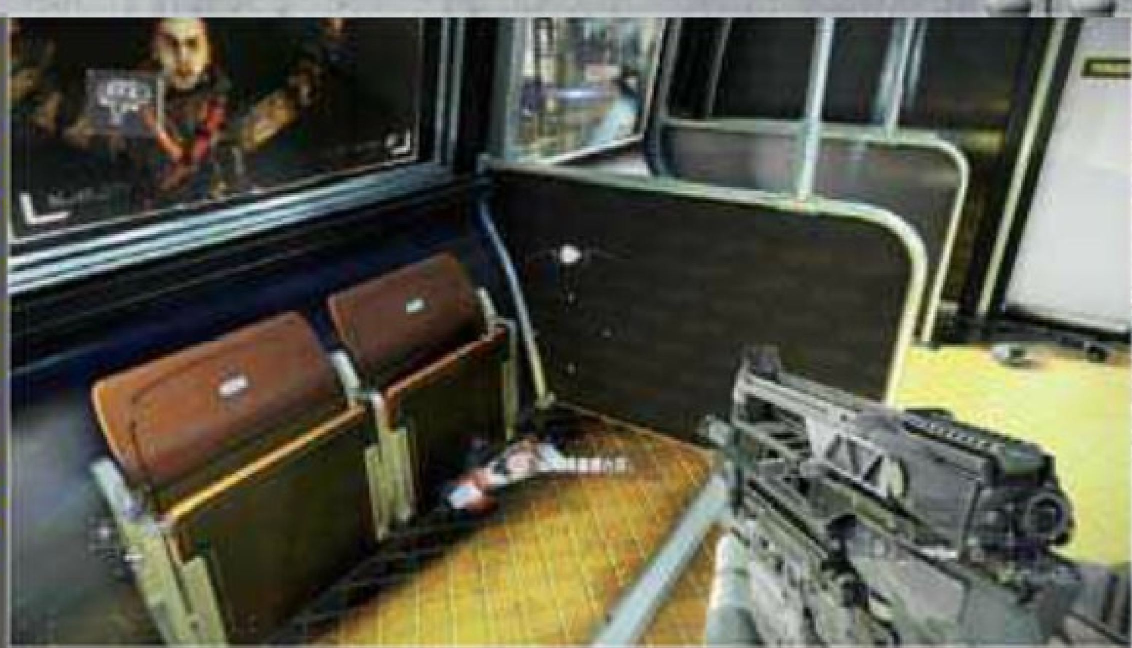
进入门后在走廊中央有一张椅子，收集品就在该椅子上。



收集品 4：漫画书内页

开门遇到友军后，不要急着离开建筑去找辛克莱，在前方的蓝色沙发上有收集。

●分段：追捕到案







收集品 5：漫画书内页

进入第一辆列车消灭所有敌人后，先不要急着黑掉列车上的装置，在面对装置左侧的座位地上可以找到这个收集品。

收集品 6：漫画书内页

在进入第二辆列车后，就在这个车厢左侧的橙色椅子上，很容易发现。



收集品 7：漫画书内页

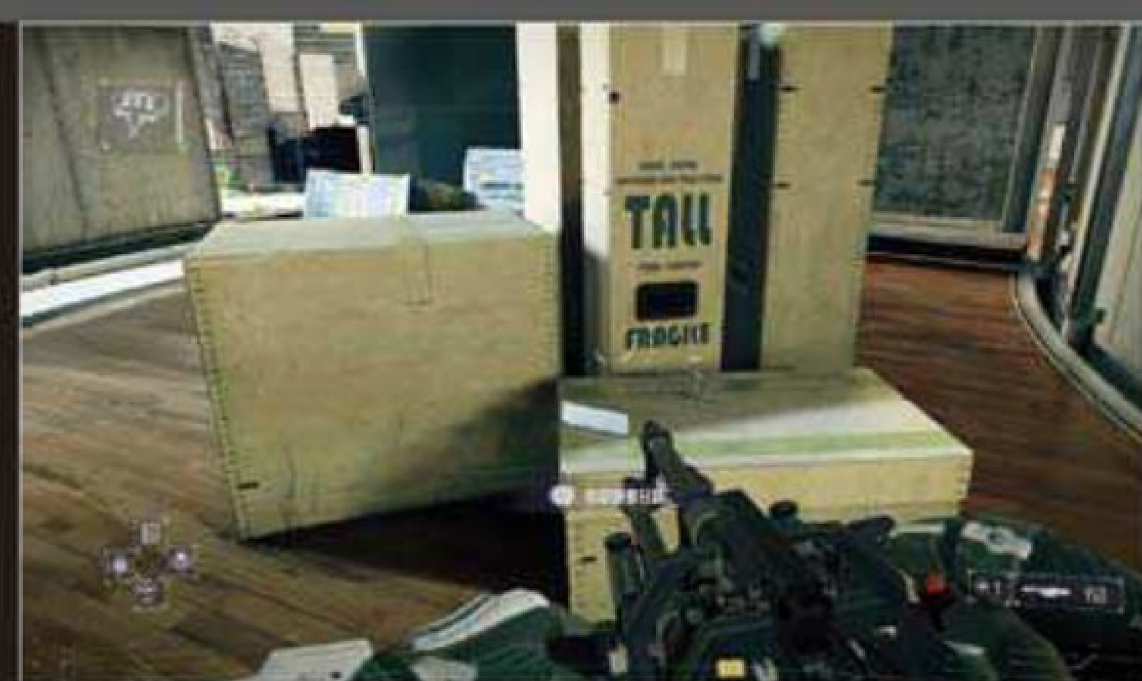
攻占第二辆列车后，车头会发生爆炸，此时爬上一旁的梯子，会发现对面如左图所示的平台上有一名发射火箭炮的敌人，将这名敌人消灭后，利用滑索到达这名敌人所在平台下方的平台，再从一侧往下走就能在地上找到。

●分段：我要提伦的头



收集品 8：档案

与友军一同落下到内部后，面前是大量的敌人，如果此时往后走，能发现一个布满纸箱的杂物间，收集品就在中央的箱子上。



收集品 9：语音日志

在此处需要拯救的人质中，有两批位于地下，还有一名人质是位于这个场景的上层，来到上层后先不要去救人质，在一旁还有一扇可以打开的门，进入后消灭敌人即可在一旁的纸箱上找到。

第五章——赫尔盖斯特

经过冗长的剧情后缓步走上列车，在列车上玩家需要按 R2 引爆电磁脉冲装置，但注意在这里一定要快，否则其他乘客会发出报告，随即会被敌人射杀导致失败。从列车下来后前进会进入一个小市集收集品 1，如果仔细观察这个小市集，可以发现左右两边其实都可以离开，但实际上无论从左边走还是右边走，整个区域都是被复杂的小路贯通起来的，但是如果按照收集路线来说从左侧走比较科学，由于接下来位于这个大区域的收集都并非位于必经之路上，因此可能非常留心地寻找方可取得。从左边离开市集，穿越两道红外线安检门后继续往左走，从电梯往下走收集品 2，根据任务提示进入前方的一间小屋内收集品 3，发现宙斯并不在此处，这时黑掉屋内的录音装置可以得到一段“宙斯”的留言，并获得它所在位置的坐标，一侧的小门离开，还可以顺道取得收集品 4。原路返回回到最初的市集处，这次从右边离开市集，穿越红外线安检门后紧贴右侧走，这时会进入一个贫民区模样的区域收集品 5，这个区域中有一段往下的楼梯，沿楼梯往下走，打开位于一角的通风管道进入就能找到我们的接头人“宙斯”。

与宙斯接头后，会出现两个任务，一个是为宙斯删除资料的可选任务，另一个是本关的目标任务寻找提伦，虽然为宙斯删除资料的任务可做可不做，但是要完成也十分简单，只要从初始的市集处往左走，穿越两道红外线安检门后往右一直走，穿越管道回到取得收集品 4 的位置，这个位置可以从天窗往上攀爬，到达上方后删除资料的装置就在眼前,顺手按 L1 用无人机黑掉即可。回到主线任务，在与宙斯对话后从原先进入的管道原路返回，根据任务提示沿正对着宙斯所在贫民区入口的一道扶手电梯往上层走，到达上层后往右侧走，这个位置有不少的敌人，借助此处的栅栏能得到不错的防守效果，这里的一扇门右上角有一个监控摄像头，将其打掉后从此门进入，在激活指纹识别门之前，别忘记先取得收集品 6。穿越两扇指纹识别门会来到升降梯所在的区域收集品 7，激活升降梯前往下层收集品 8，在平台的边缘处需要使用滑索到达远处的下层平台，滑下两个平台开门进入一间宿舍，剧情中会被小孩们举枪指住，以此处为起点，接下来的的几个收集都具有连贯性，由于这里的场景相似度很高，因此并不容易找到，具体请参考收集部分。收集品 9~13

前进道路上有两场战斗难度比较高，第一场战斗是在沿楼梯走下后，这里可以明显地看见敌人在对难民们训话，这里是一个方形场景，很容易被敌人包围，建议站在原先下来的楼梯处配合 OWL 龟缩地打，第二场战斗是稍微往前走，一个中央有升降机上下移动的场景，这里同样是方形场景，敌人数量要比之前一场战斗多得多，而且也没有稳

定的掩体，因此在这个场景作战一下子就会被敌人秒杀，建议回到这个位置的入口，也就是先前一场战斗的场景，守在惟一的通道上就能一夫当关减轻难度。全灭敌人即可搭乘电梯下降，在必经之路上会明显看到一名敌人背对着我们收集品 14~16，在这里无所谓从左右哪边走，只要到达右上角的控制间即可。在控制间内激活机关，接下来需要将起重机的位置重新调整，并配合滑索移动到目标位置，过程中惟一需要注意的是在起重机平台上移动时会遭到狙击手的攻击，但只要保持奔跑并偶尔按○键滑铲就不会被命中。

在起重机平台上数次移动后，需要利用滑索移动到新的场景中，清理这里的敌人并进入任务提示的上层房屋内收集品 17，发现提伦并不在此，此时入侵房间内的电脑装置后房间内会放下一道梯子，从梯子往上爬就能触发剧情，而剧情中需要完成一个简单的 QTE。剧情过后需要操作负伤的卢卡斯继续前进，在到达一个平台上时敌人的飞机会出现，这时依旧要继续前进，在走过独木桥后不要继续往前走，而是从右侧的路往下方走，最终卢卡斯被敌人包围，本章也就此结束。



收集要素

●分段：亏欠人情







收集品 1：漫画书内页

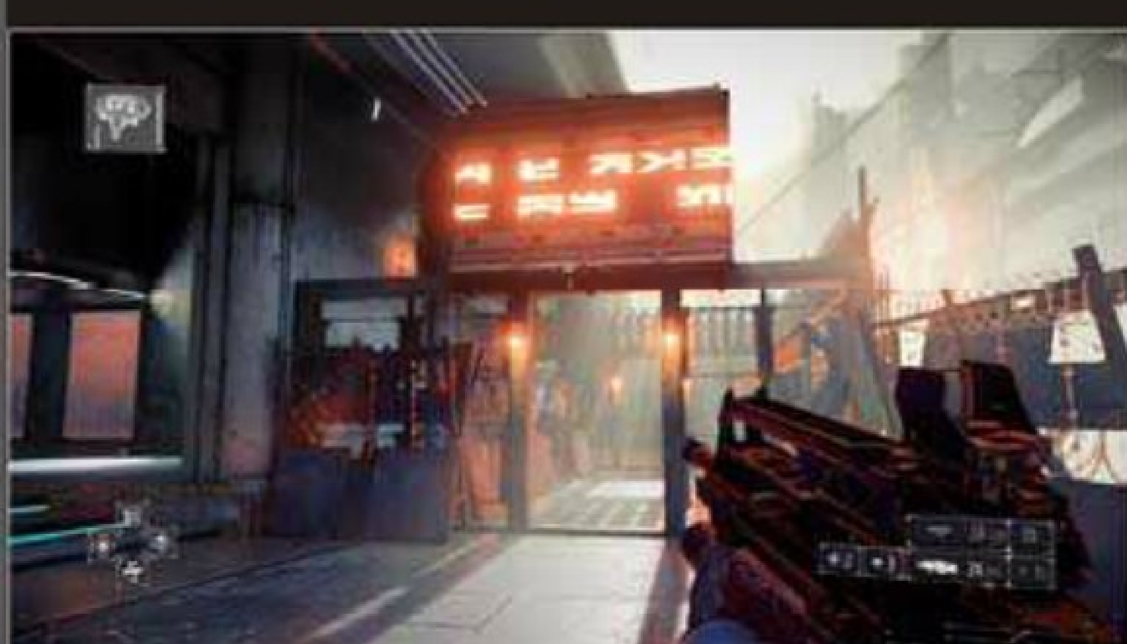
最开始的市集的中央有一座警报塔，收集品就在警报塔一旁的货架上。

收集品 2：语音日志

从左边离开市集，穿越两处红外线安检门后继续往左走，从电梯下来后会在正前方看见两名敌人在一间房间内对难民们训话，杀死房间内的敌人在里面的桌子上就能找到收集品。

收集品 3：档案

在这个房间的一处被褥上就可以找到。



▲从这个大门进入就能找到进入的通风口。





收集品 4：语音日志

收集品 3 所在位置的左侧有一扇门，从这扇门离开并一直往右侧走，实际上会回到取得收集品 2 之前、刚刚进入这个大区域的位置，如果说以取得收集品 2 之前必经的电梯作为参照物，一直往反方向走会来到一个如图所示由一个摄像头与一座机枪塔保护的大门前，在门外瞄准摄像头将其破坏并从此处进入，留意左侧可以发现地上有一个可以开启的通风管道口，沿着这个管道口爬行，在离开管道口的位置地上就能找到。

收集品 5：漫画书内页

这个收集品位于在这个贫民区场景的一个小棚屋内，这个棚屋的特征是里面有一个蓝色的睡袋，而且旁边有几张绿色的椅子围着餐桌。

收集品 6：漫画书内页

在指纹识别门正对着的机房内可以找到收集品，在取得收集之前千万不要打开指纹识别门，否则将无法回头收集。



收集品 7：语音日志

进入电梯间后，在场景内一架叉车旁边的货架上。

情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

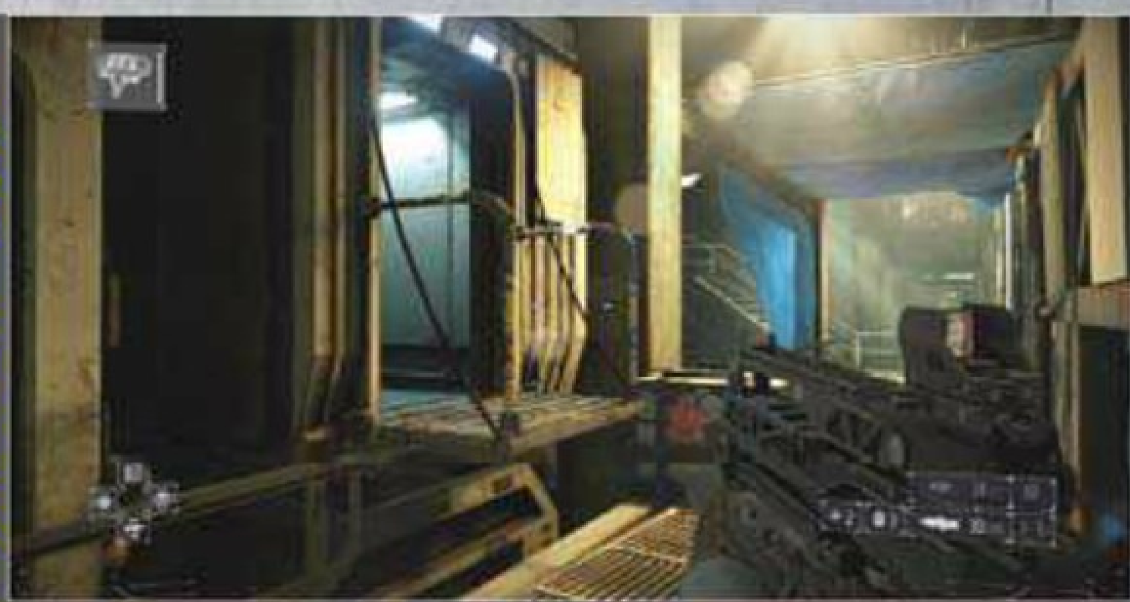
●分段：以为自己很特别？



收集品 8：语音日志

在激活电梯到达下层后，先不要急着跟随任务指示走，离开电梯往右走，在一个黄色圆桶旁边的椅子上。

●分段：猎杀暗影



收集品 14：漫画书内页

以这名敌人作为标志，在敌人所在的 T 字路口右转，在如图所示的舱门进入就可以找到。



收集品 15：漫画书内页

以这名敌人作为标志，在敌人所在的 T 字路口左转，在尽头的箱子上可以找到。



收集品 16：漫画书内页

以这名敌人作为标志，在敌人所在的 T 字路口左转，从小路一直往前走，穿越一个居住舱后在最左上角棚架的地上。

●分段：国家以你为傲



收集品 17：档案

在推门进入后，不用急着入侵目标电脑，收集品就在左侧的桌子上。

●分段：付出代价



分段：付出代价

收集品 9：档案

在被小孩用枪指着的剧情过后，经过一段住宿区域的时候，会有一个小孩会在路上大喊大叫谴责主角，通过这段住宿区域继续前进，再通过一个和刚才被小孩用枪指着时场景一模一样的住宿舱，离开住宿舱后观察右侧，在如图所示敞开的舱门进入可以找到。



收集品 10：语音日志

取得收集品 9 后继续往前走，在不远处会看见一名难民，这名难民会随即跑开，在这个位置的左侧有一条分支路，收集品在这条路尽头的黄色圆桶上。



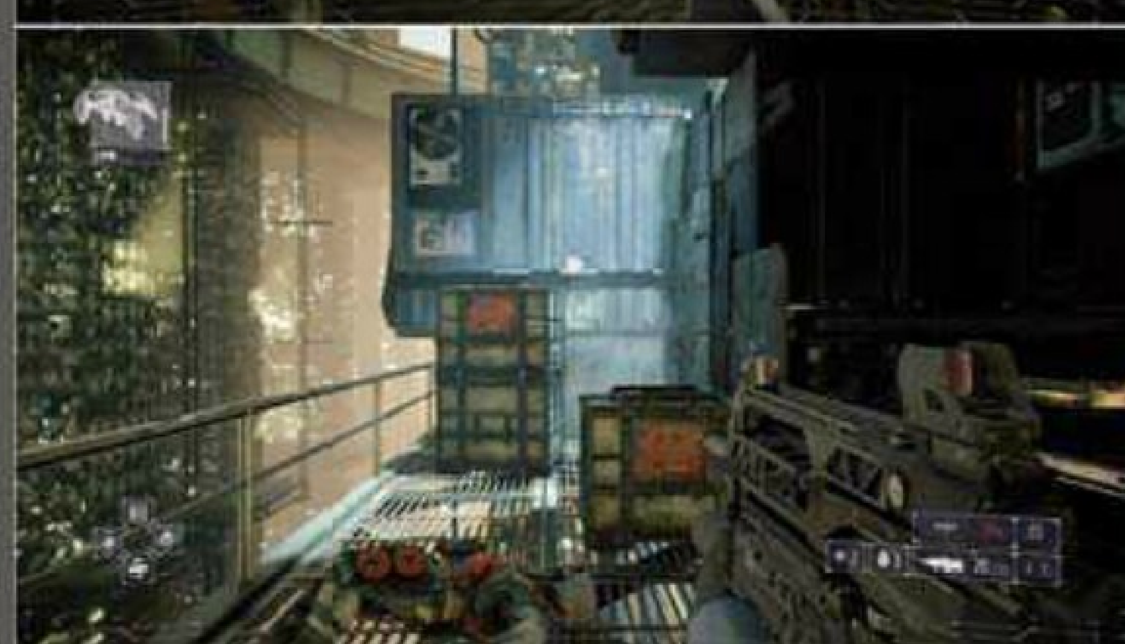
收集品 11：语音日志

取得收集品 10 后继续前进，在下了一段楼梯后会发现两名敌人正在对难民们训话，触发战斗后清理这个方形场景的敌人，战斗结束后可以在场景一角的两个黄色圆桶上找到收集品。



收集品 12：语音日志

取得收集品 11 后，往前走一段在中央有升降机上下移动的场景中会再次发生一场恶战，全灭此处的敌人后，在这些敌人原先聚集的位置有一些炊具，收集品就在两个黄色圆桶一旁的煤气炉上。



收集品 13：漫画书内页

就在取得 12 的位置，往后方走可以看到如图所示的位置，从下方进入内部，收集就在地上。

第六章——特务

从牢房中醒来后，在神秘人的协助下面前的门会打开，但不要一下子走出去，等神秘人将落脚的货柜箱设置好后再离开。利用货柜箱连续跳跃后登上一个平台收集品 1，神秘人会帮玩家黑掉一个摄像头供玩家通过，接下来神秘人会一路指示玩家前进，在神秘人为玩家黑掉第二个摄像头的位置玩家需要按照神秘人的指示进行操作，否则必定会会被敌人发现，在住宿舱内躲过两次巡逻兵后往高处攀爬，接下来神秘人会为玩家黑掉第三个摄像头，可以发现正前方有两名敌人正在聊天收集品 2，这时迅速从货柜箱上跳下，往右侧走穿越一个住宿舱，然后迅速跑到这两名敌人所在位置的右侧，进入地下通道即可躲开他们离开此处收集品 3。沿着惟一的路前进，在中途神秘人会表示只能帮玩家到这里就切断通话了，之后玩家需要自行继续前进，跳下一个由多条管道组成的通道后收集品 4，往左边前进会遇到之前的女子“回音”，这名赫尔盖斯特阵营的女子竟然倒戈帮助主角，这样做的原因也只有一个——阻止双方再次发生战争。



跟随回音前行，随后会进入一小段教学，按L1键标记左上角的通风口，回音就会进行射击掩护，这样一来往后流程中玩家相当于得到一件无形的武器，接下来入侵回音手上的机器人，操控机器人走到前方的装置处按R2键引爆就能使相应位置的门打开，接下来重复这个步骤开启另一扇门，分别后回音会交给我们一把手枪，这里敌人虽然不少，但只要利用L1标记敌人，回音百发百中的掩护使得战斗难度大减。在桥梁截断处黑掉对面的自爆蜘蛛破坏装置，使桥梁重新连接就能继续前进，用枪打掉前方门前的摄像头，进入后可以发现有两名敌人正在欺凌一名平民收集品5，将他们干掉后从上方的白色帆布蓬往上攀爬，沿通风管道往下跳，开门进入新的场景。这个场景敌人数量比较多，但由于场景十分开阔，在敌人还未看见玩家时就可以按L1键呼叫远程掩护不费吹灰之力将他们逐个杀死。按照任务提示进入控制室内收集品6，激活里面的指纹锁开启下方隔离区的门，离开前别忘记取得这里面的肃清者重机枪。进入隔离区激活指纹锁进入另一侧收集品7，沿楼梯登上2楼，会到达有平民在发生争吵，男子试图自杀的场景收集品8，如果玩家愿意，可以选择上前按○键干涉阻止其自杀，而这一段路上还有其他可以帮助平民的小分支，这里就不再赘述。

离开这个隔离区后重新推门回到开阔场景，在面前就可以看见一名敌人在看守指纹锁收集品8，全灭场景中的敌人继续前进，行进到下方时会出现一台无人机甲，这台机甲的炮火十分猛烈，正面对抗只有死路一条，在场景中很多箱子上都放有电磁脉冲手雷，用这种手雷成功命中机甲就能使其在一段时间内瘫痪，这是攻击机甲的最好时机，如此反复数次就能将机甲破坏收集品9。激活目标的指纹锁，这时一个巡逻小队会搭乘电梯从门内出现，虽然两个盾牌兵比较棘手，但只要在开门的瞬间激活肾上腺素，只要准头不要太差，这几名敌人也不会造成太大的威胁。启动电梯前往上层收集品10，激活指纹锁打开大门，之后可以发现一扇略微打开的门有自爆蜘蛛从其中爬出，瞄准自爆蜘蛛按L1键黑掉，控制蜘蛛将里面的指纹锁炸毁就能从这扇门进入。

在前方与回音会合，下面将由玩家来掩护回音，在回音潜入的过程中，玩家需要协助她清除留上的障碍，每一个需要射击的目标都有明显的菱形标记，只要按照提示射击就不会有问题，在回音取得操控室的控制后，玩家所在的货柜箱会往前移动，到达下一个货柜箱时需要马上从顶部的梯子跳到货柜内部收集品11，否则会被巡逻的机甲发现。在货柜内躲开机甲，并从货柜的内部射击位于前方高塔的两名狙击手，随后重新回到货柜的顶部，回音会再次操控货柜供玩家前进，就在货柜开启的瞬间，前方两侧哨塔的中部平台会出现两名敌人，此时必须在这两名敌人发现玩家前将他们狙杀，否则他们呼叫的机甲支援会直接将玩家击毙。离开货柜后，将狙击步枪交还给回音收集品12、13，在这里尽可能呼叫回音支援，不要引发热战，而通道上的摄像头可以直接用枪打掉，走到对面并从右侧的楼梯往上层控制室与回音再次会合。

接下来需要将控制室内的电容器取出，安装到外头的天线上，注意安装电容的过程虽然会有很多敌人出现，但是不要和他们交战，直接冲到天线所在处安装即可。安装电容后玩家无法再回到控制室内，必须在外头的激战中生存下来，这里有数台四足机器人以及杂兵若干，火力十分猛，由于手上没有电磁脉冲手雷，很难直接将机甲打掉，好在坚持一会儿后回音会取得飞行器的控制权，用这些飞行器按L1键标记四足机器人就能呼叫空中支援，但这个空中支援火力依旧有限，最多只能充当吸引火力的作用，因此必须配合自身的攻击来迅速打掉机器人，这里的平台中央能找到一把肃清者重机枪，对付机器人尤其有效，总的来说这一战难度较高，可能需要反复尝试方可通过。搭乘无人机坠落后收集品14，玩家只需要一路朝前方的边界大门奔跑即可。

收集要素

●分段：我会保护你



收集品1：档案

在登上平台后，就在面前一片漆黑的货柜箱内部。



收集品2：档案

就在这两名敌人所在的位置就有收集品，但由于此时玩家手上没有武器，不能直接过去拿，正确的获得方法为在神秘人为玩家黑掉摄像头后，从高处的货柜跳下，往右侧走穿越一个住宿舱，然后迅速跑到这两名敌人所在位置的右侧，这样可以走到这个场景的下方，在这里可以凭敌人手电的灯光判断其位置，在下方等巡逻兵离开该处后再上去拿即可。



收集品3：语音日志

离开这个地下通道时往右侧看，收集就在车辆尾部黄色的涂装部分之上。

●分段：我会保护你



收集品4：漫画书内页

从由多条管道组成的管道往下方，收集品就在右侧的住宿舱内。

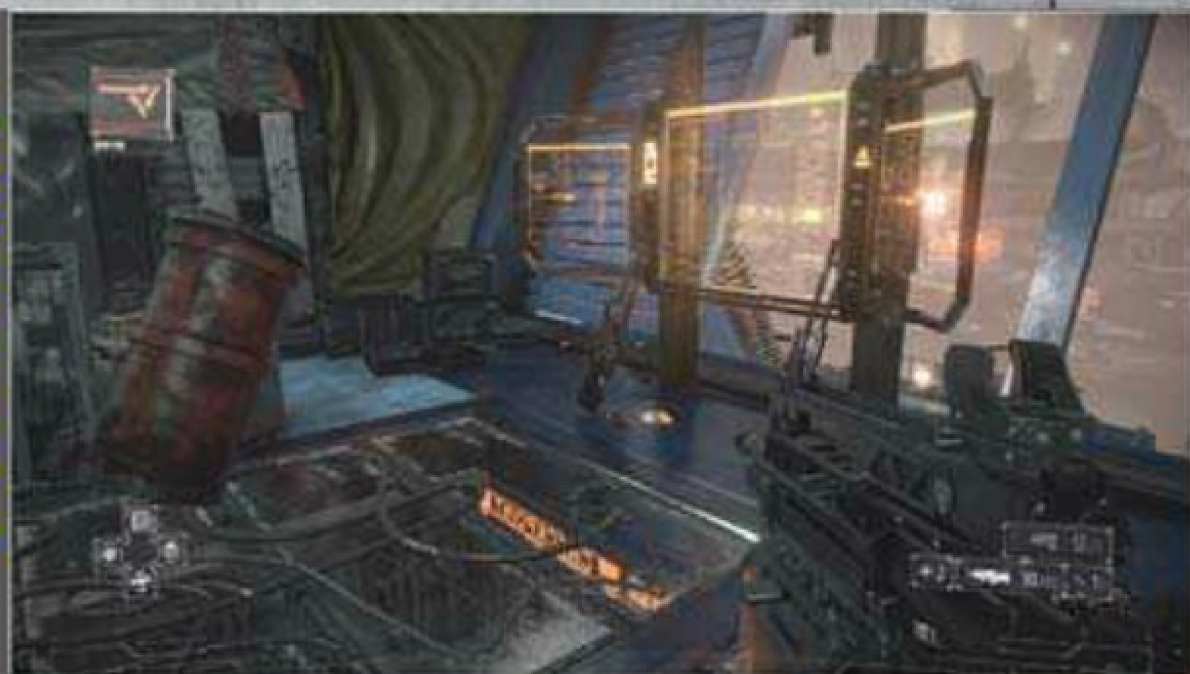
●分段：进入战况



收集品5：漫画书内页

在这里请务必保证这名平民的安全，因为在杀死这两名敌人后，平民会为我们开启补给间的门，收集品就在这个补给间的架子上。

●分段：进入战况



收集品6：档案

收集品就在房间的地上，十分显眼。



收集品7：语音日志

登上二楼，看见自杀男子后往右走，在床铺上可以找到。

●分段：你能信任我吗？



收集品8：漫画书内页

在这个指纹锁的左侧有一段通风管道，收集品就在另一端的管道口。



收集品9：语音日志

在破坏机甲后场景中的敌人就已经被全部清理，这时先不要去激活前进大门旁的指纹锁，面向这扇大门左侧有一段小楼梯，登上以后再爬到旁边上层的一个狙击平台，在这个狙击平台上可以找到收集品。



收集品10：漫画书内页

离开电梯后往左到达新场景，面前橙色玻璃的房间可以从一侧进入，收集品就在屋子尽头的地上。

●分段：见我所见



收集品11：报纸

从梯子跳下后，收集品就在梯子的一旁。

●分段：同舟共济



收集品12：语音日志

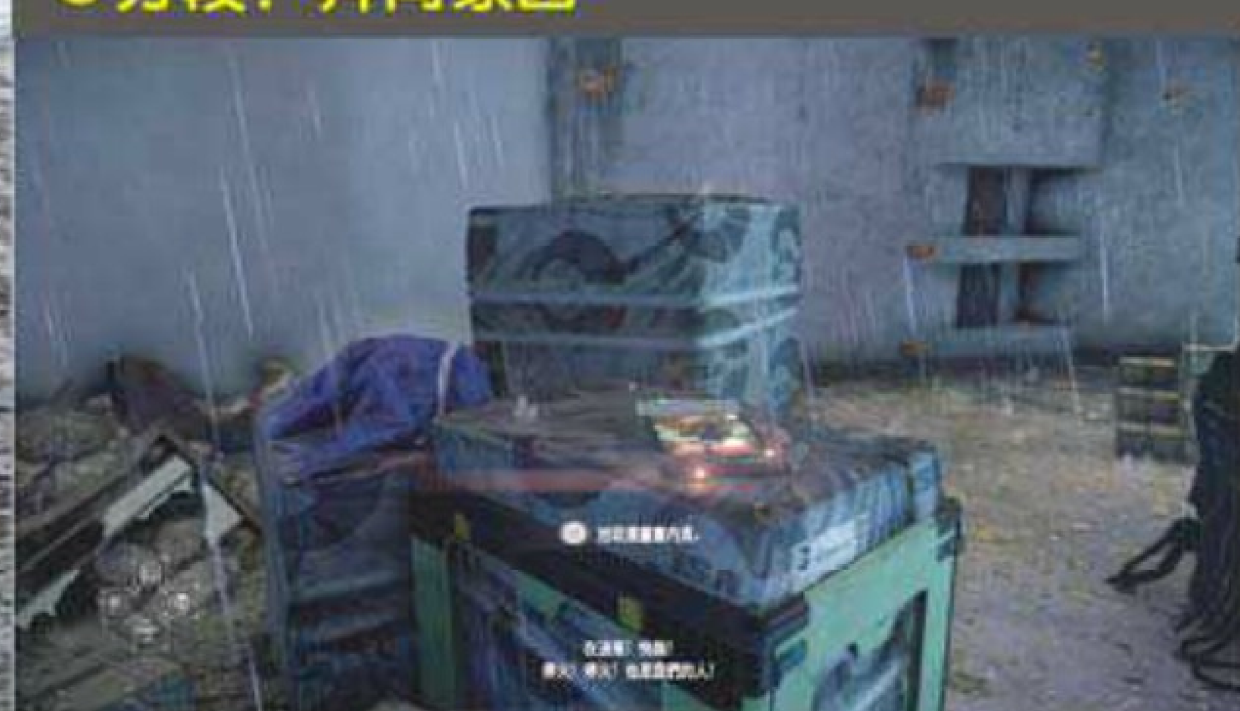
与回音结束对话后往右走，在右侧明显位置的箱子上可以找到。



收集品13：漫画书内页

取得收集品12后，正前方的楼梯是前进的道路，在楼梯口处往左走可以看到两名巡逻的敌人，收集品就在这两名敌人所在位置旁边的装备库内。

●分段：奔向家园



收集品14：漫画书内页

在登上楼梯进入大门前，可以看到前来支援的友军，这时先不要往门里面走，在门口左侧的箱子上有收集。

第七章——管理者



一开始会像之前第三章一样处于失重状态，往前方任务标记走，切割舱门进入内部回归正常操作。从左侧的管道往下跳，黑掉场景中央的装置开门收集品1。进门之后往前走，前进惟一的通路就是从平台边缘往下跳，接下来会进入一段比较坑爹的自由落体操作，在下落的过程中需要通过左右调整移动来躲避旋转的装置，在这里有一个技巧，观察旋转装置转动的方向，如果旋转装置往左转，那么玩家往右移动会更快更灵活，反之亦然，最后即将到达底部时，主角会放出类似信号弹的缓冲装置，朝该信号弹射的位置移动就能安然着地收集品2。

进入前方的圆柱形建筑内，在往下跳之前观察这个场景可以发现一些可以入侵的黑色四方形箱子，这些箱子一定要提前黑掉，否则它们会源源不断地放出自爆蜘蛛，这个场景中共有3个这样的箱子，上层圆环的缺口处有一个，其他两个在最下方的圆形场景中。在下方打掉摄像头后激活指纹锁开启橙色的门，门的另一侧虽然只有一名敌人，但这名敌人身上有一层厚厚的护盾，不过只要使用手上武器的次要攻击的蓄力，两枪就能将其杀死，用OWL的脉冲震荡也能将护盾暂时破坏。入侵一旁的装置打开面前的门收集品3，这里之后的敌人基本都装备有护盾，用老方法对付即可。从楼梯往下走开启指纹锁进入，从前方的缺口跳下进入一个周围全是橙色玻璃的场景，在这里的主要目标是开启通往下层的封闭门，另外还有黑掉安全装置这个可选目标，黑掉后场景中所有的安全门都将打开，但保全室本身两侧的门都是完全紧闭的，进入方法为外围的玻璃击碎然后直接从窗户进入收集品4。这里有很多自爆蜘蛛的生成装置，使用战略回音可以确认他们所在的位置，建议提前将他们全部黑掉，否则护盾兵与自爆蜘蛛的夹击将使玩家无路可逃。进入前方任务指示控制室内收集品5，激活指纹锁将下层的圆形封闭门打开，随后走到封闭门所在的位置就会自动滑索到达下层收集品6，黑掉一旁的装置就能离开这个房间。出门后往右转能看到对面有几个敌人聚集的房间，将他们干掉后启动指纹锁将连接桥架起进入，一路杀敌前进，在黑掉一扇门之后，我们的目标玛撒尔就出现在面前收集品7。

玛撒尔讲话完毕后，她会独自搭乘缆车逃离，随即实验室内会出现敌人，在这里无视出现的敌人，直接走到窗户的边缘依照提示按键引爆C4就会进入下一个阶段。这个阶段中需要保护玛撒尔的缆车避免因为敌人的攻击而坠落，虽然画面中没有提示，但是玩家按下R2键实际上可以进行炮弹的射击，所谓的敌人就是迎面飞来的一些小型无人机群，这些无人机群虽然很好对付，但难点在于玛撒尔的缆车很不经打，稍有失误就会失败，同时与玛撒尔缆车所在同一轨道处还会迎面驶来阻挡的缆车，这些缆车需要提前射击破坏，否则玛撒尔就会被卡在原地无法前进。在完成一段保卫战后在前方会因大门紧锁而无法继续前进收集品8，这时需要手动激活左侧的装置开门。恢复重力后，与玛撒尔前行并走过长长的管道收集品9，随后一直跟着她前进，遇到友军后开启指纹锁门后，接下来需要在赫尔盖斯特的轰炸机移动到玩家所在位置前抵御敌人的攻击，在防御战开始前玩家有可以整备武器的时间，在这里强烈建议使用枪架上名为Pnv06伏特的武器，这把武器不但可以直接秒杀一般杂兵，而且子弹能够打掉敌人竖起的防护墙，打完了子弹后左右两侧各有补给，补给用完了再从枪架上将新枪换上，这样就足够抵御敌人的攻击了。在轰炸机成功运到这边后，从后方登上轰炸机，接下来需要控制炮塔将敌人赶跑，只要控制炮台杀死一定数量的敌人，敌人就会随之撤退。

收集要素

●分段：我知道我在做什么



收集品1：语音日志

在黑掉装置开门的位置往右看，利用滑索可以到达此处的平台取得收集，之后再爬梯子从上层跳回中央桥梁处即可。



收集品2：漫画书内页

在安全着陆后，可以发现这里共有4个平台环绕这个场景中央的圆柱形建筑，而着陆的平台就是其中一个，收集品就在其中一个平台的尽头角落处，由于每个人着陆的位置并不固定，因此需要自己去寻找。

●分段：夺回玛撒尔



收集品3：漫画书内页

开门往前走，左右两侧各有一条楼梯，在左侧楼梯上方的角落里有收集品。



收集品4：档案

从窗户进入保全室后，收集品就在安全装置旁边的地台上。

●分段：夺回玛撒尔



收集品 5：漫画书内页
收集品就在需要激活的指纹装置旁的地上。



收集品 6：语音日志
从圆形舱门滑索而下后会落在一条连接桥上，收集文件就在这条连接桥下方的角落。

●分段：它在等你



收集品 7：档案
找到玛撒尔后，收集品就在她实验室内的桌子上。

●分段：收复目标



收集品 8：报纸
就在指纹装置的一旁，不会错过。

●分段：最后的胜利者



收集品 9：漫画书内页
与玛撒尔前行并走过长长的管道后，从满是橙色玻璃的房间离开，跳下一小个平台后不要跟随玛撒尔走，往右侧沿着边缘一直走，在如图所示位置可以找到本关最后一个收集。

第八章
——死者

一开始在危楼间穿行的部分不算很难，只要用左摇杆调整位置不要碰触任何障碍即可，直到屏幕上出现红蓝两条标记线，跟随标记线继续飞行就能成功着陆收集品 1。沿路前行即可与回音会合，在这里会出现一种新的反重力装置，这种装置需要将电容安装在其中，然后射击引爆就能使其发挥反重力的效果，如果缺少激活装置必须的电容，只要射下一台夹着紫色电容在空中飞行的无人机就可以取得，但在这里只需要从一旁的地上拣起即可。借助装置跟随回音到达危楼的上层收集品 2，离开这栋危楼后往右侧的危楼走，攀爬到达房顶可以看到第二个重力装置，借助装置跨过高墙收集品 3，往前走几步会发现一台 360 度旋转索敌的扫描装置收集品 4，一旦被这台装置的光束扫到，装置会发射出大量的炸弹。一边躲开装置的光束一遍从其身后的楼梯往上走收集品 5，直到走到一段电梯间，这时面前原本稳定的电梯会因爆炸而突然滑落，玩家在看见爆炸信号后需要马上往右侧的凹陷处躲避，躲过电梯后面前有一个自爆蜘蛛生成装置，将其黑掉后从左侧的缺口继续前进即可

踹开这里的门后，震动会使相连的整座危楼倒塌收集品 6，这时需要走到左前方的平台处滑索而下，另外这个场景中的收集品具有连贯性，建议按收集的路线前进以免有所遗漏收集品 7~11。在这个废墟中前行能发现与刚才一模一样的扫描装置，在这里的任务是要摧毁这台扫描装置，在这个场景中，同时还有一台四足机器人保护着机器，可以说要摧毁机器就必须先摧毁这台机器人，但如果暴露在扫描装置的可视范围中与其战斗，双重夹击会使玩家喘不过气来，在这里推荐一个极佳的位置。面向扫描装置往左走，最左边是一个通往深渊的危房边缘（也就是收集品 11 的所在位置），这里的入口只容得下玩家进入，在这里主动向四足机器人发起攻击，由于体型所限机器人只能傻傻地站在外面对玩家进行射击，但只要在墙壁的另一侧利用墙壁作为掩体从缺口对其进行射击，血线低下了就等待恢复后再次重复射击，不出几个回合就能将机器人破坏。这样一来目标就只剩下巨大的扫描装置，观察这个扫描装置可以发现它的两侧被两条管道连接着，而管道的另一侧则是两个电容器的插槽，从空中盘旋的无人机取得电容，插在任意一个插槽上并射击破坏可以直接使扫描装置失去攻击能力，但同时场景中会出现两架飞行器攻击玩家，这两架飞行器不算太耐打，只要找好掩体对其进行射击，不一会儿就能将它们击落。最后只需要再用同样的方式破坏另一侧管道的电容插槽就能将这个扫描装置彻底破坏。

在这个扫描装置被彻底破坏后，这个装置后面建筑的大门会被炸开，从这扇门进入并从前方破碎的电梯间往下跳收集品 12，



沿惟一的路一直前进，在尽头房间一面墙壁往外爬，坠落地点就出现在眼前收集品13，在这里的任务是与先前一样，利用破坏电容的方式破坏中央的扫描装置，这样一来使得前方的反重力装置可以运行从而继续前进。这个场景有2台四足机器人在巡逻，可以说火力比之前的一场战斗更加猛烈，因此不建议直接进行战斗，拾取地上的电容尽量潜入到电容插槽的位置将其破坏，即使破坏一个插槽后被发现，只要迅速破坏掉另一个插槽，马上跑到随即启动的反重力装置处就可逃离这场战斗，最后一路直走即可。

收集要素

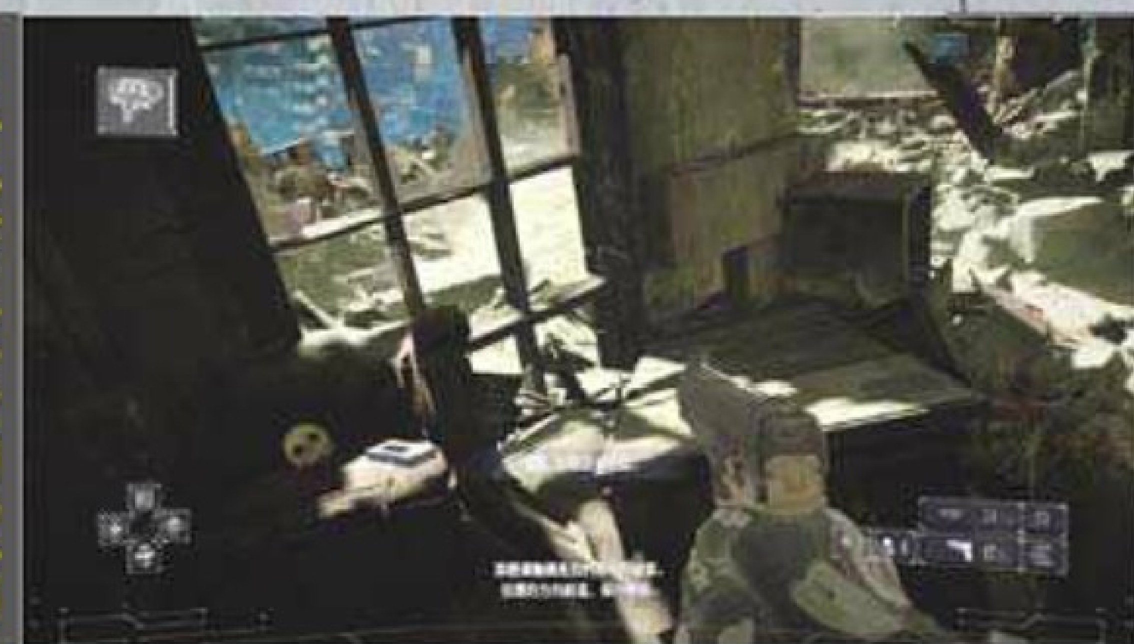
●分段：衰落之城



收集品1：漫画书内页

就在着陆点往前方跳下，就在面前的石块上。

●分段：过去的家园

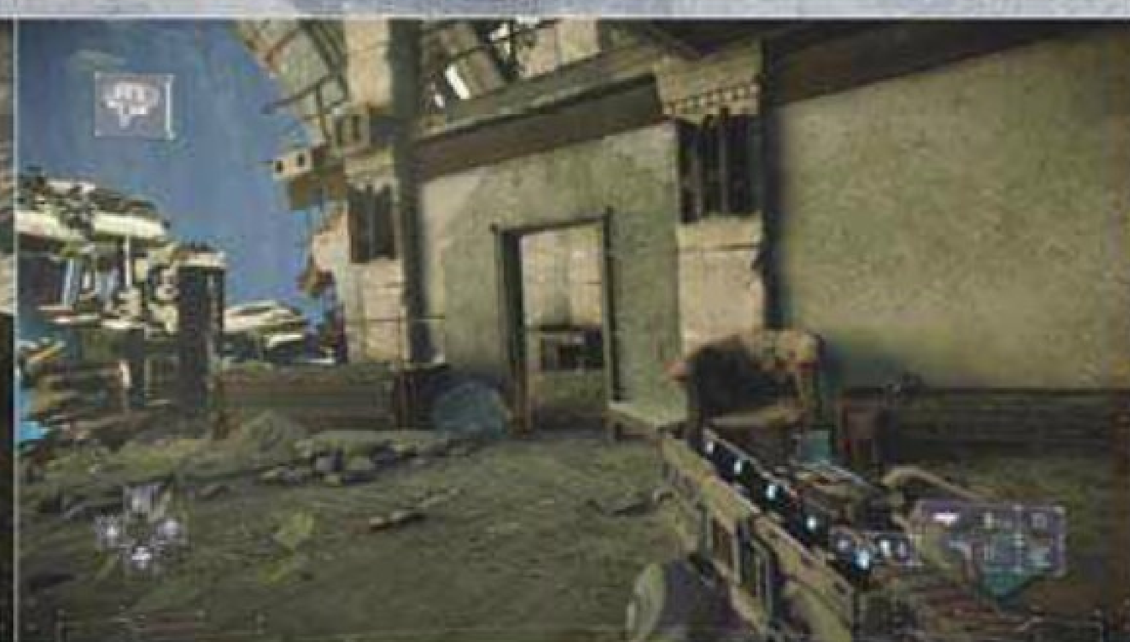


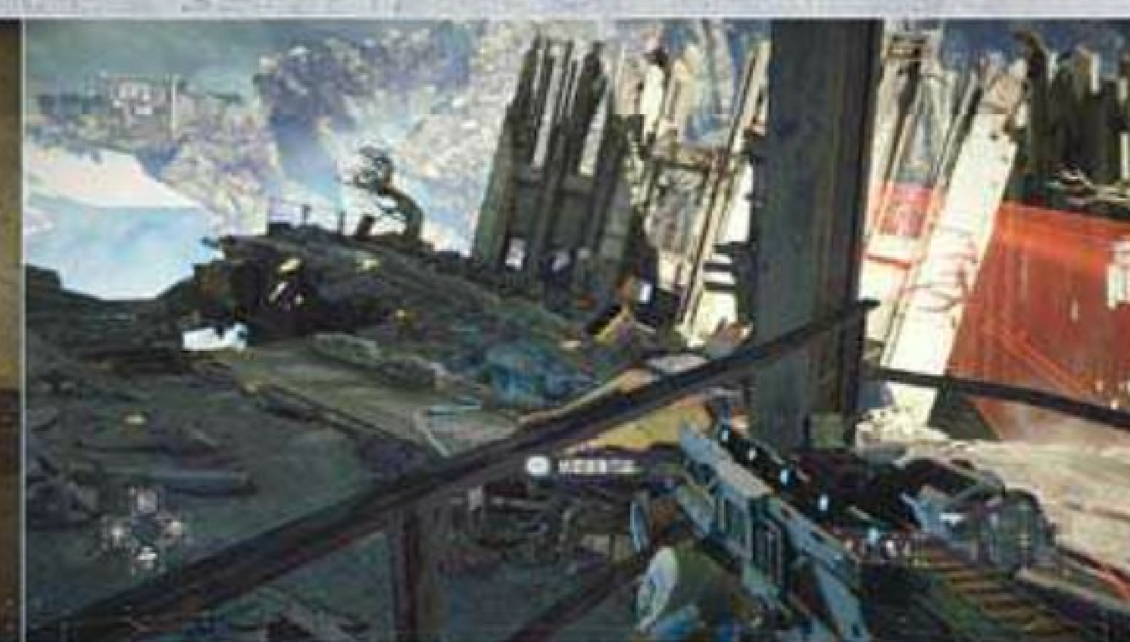
收集品2：语音日志

在离开这栋危楼的出口旁有3个窗户，在最边缘窗户旁的碎石上可以找到收集。

●分段：过去的家园







收集品3：语音日志

跨越围墙后，正前方下层有一条破碎的楼梯，收集品位于楼梯的正下方。

收集品4：档案

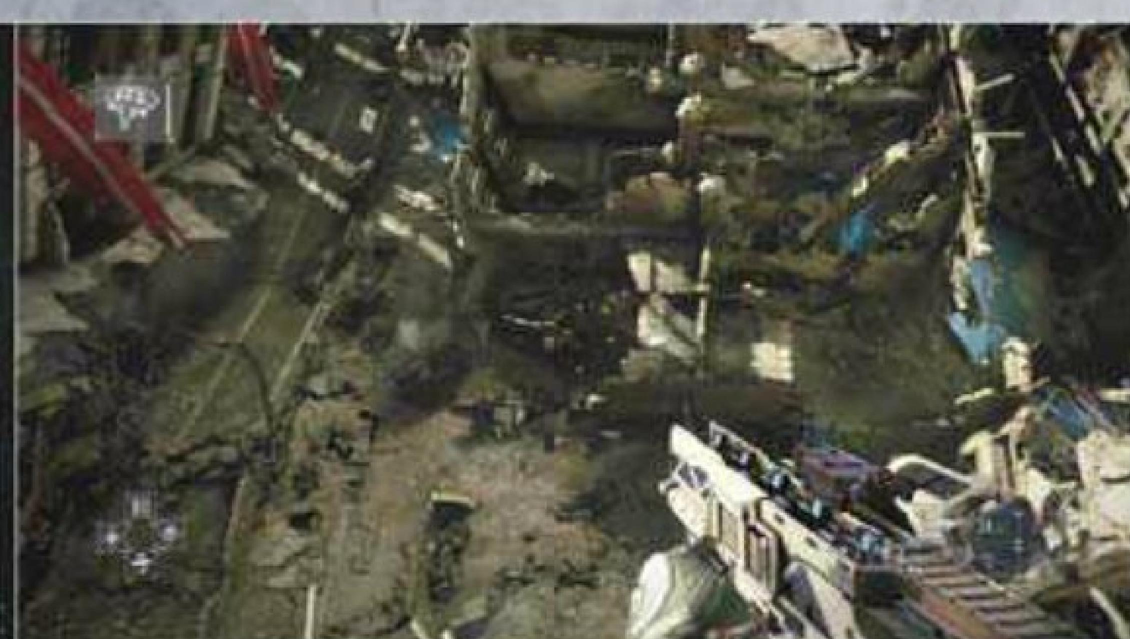
看见这台装置后先不要继续前进，沿着右边的危楼边缘往前走并进入右侧的建筑内，在如图所示房屋内的地上。

收集品5：语音日志

等上一段楼梯后，收集品就在装置后的二层平台上。

●分段：敌人接近







收集品6：语音日志

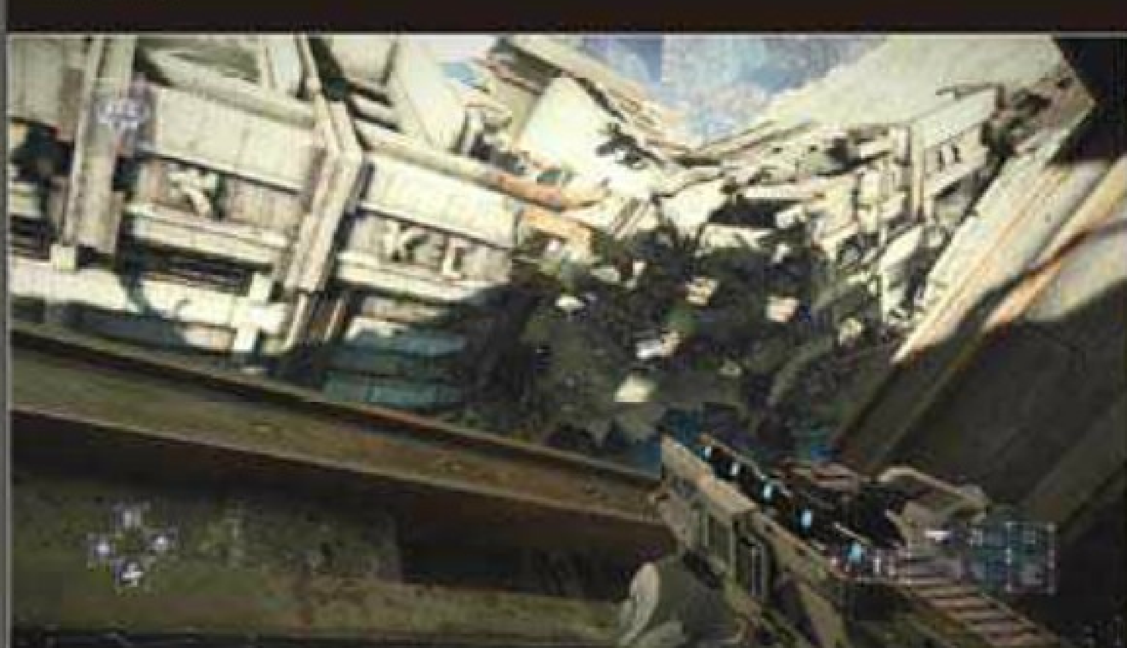
面前危楼倒塌后先不要滑索下行，往右侧走，在蓝色光芒附近的小桌子上有收集品。

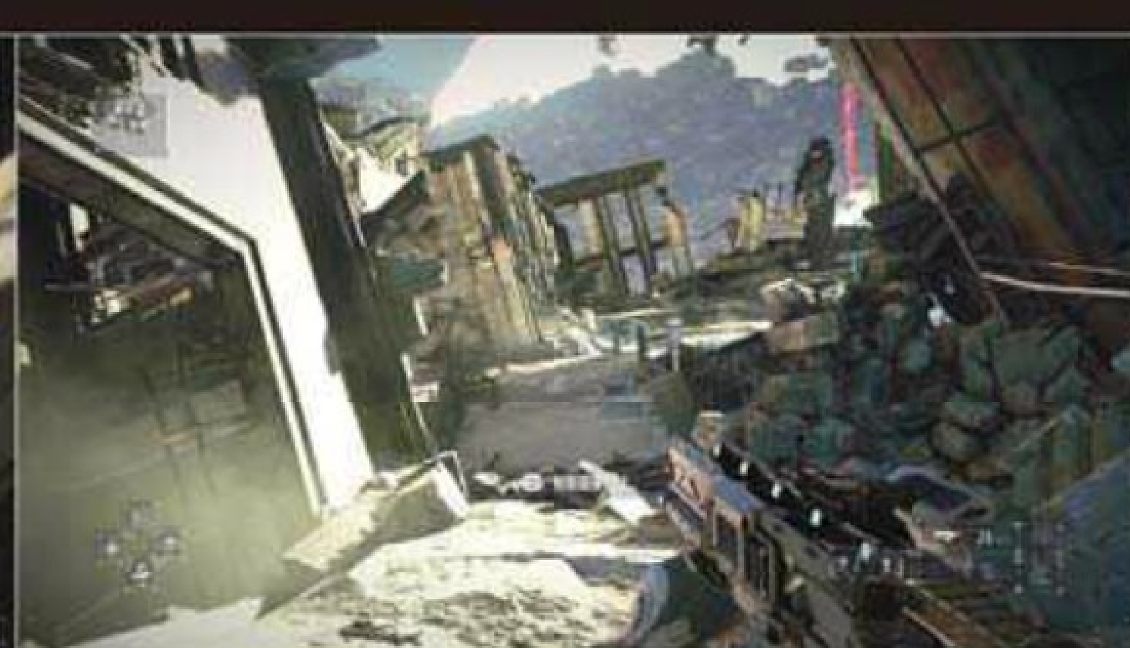
收集品7：语音日志

只要滑索下降时到达如图光标指向之处就能在地上找到收集。

收集品8：档案

在取得收集品7的位置，可以发现如图所示的正方形通道口，穿越这个通道口后马上往左侧的墙壁攀爬，到达上方后再向前方的墙壁攀爬一次，这时就能在左侧发现收集品。







收集品9：漫画书内页

在取得收集品8的位置旁边，可以发现一个窗口，往窗口外面探头观察，往如图所示指示的位置滑索而下，之后前行几步就能发现一个自爆蜘蛛生成装置，这个装置后方有一块破烂的木板镶嵌在正方形的通道口处，射击破坏这块木板，进入里面就能在地上找到收集品。

收集品10：语音日志

在取得收集品9的位置从一旁离开，沿惟一的路往外走会回到这台红外线扫描装置的右侧，而收集品就在出口处地上的弹药旁边。

收集品11：报纸

在取得收集品10的位置一路往远处的对面走，会来到危楼的边缘，也就是扫描装置的左侧，在这里能找到这个区域的最后一个收集。

●分段：提伦还活着



收集品 12：语音日志

在电梯间往下跳后，马上就会再次进入一个角落处发出蓝光的小房间，收集品就在这个房间内一具风化的尸体旁。



收集品 13 :漫画书内页

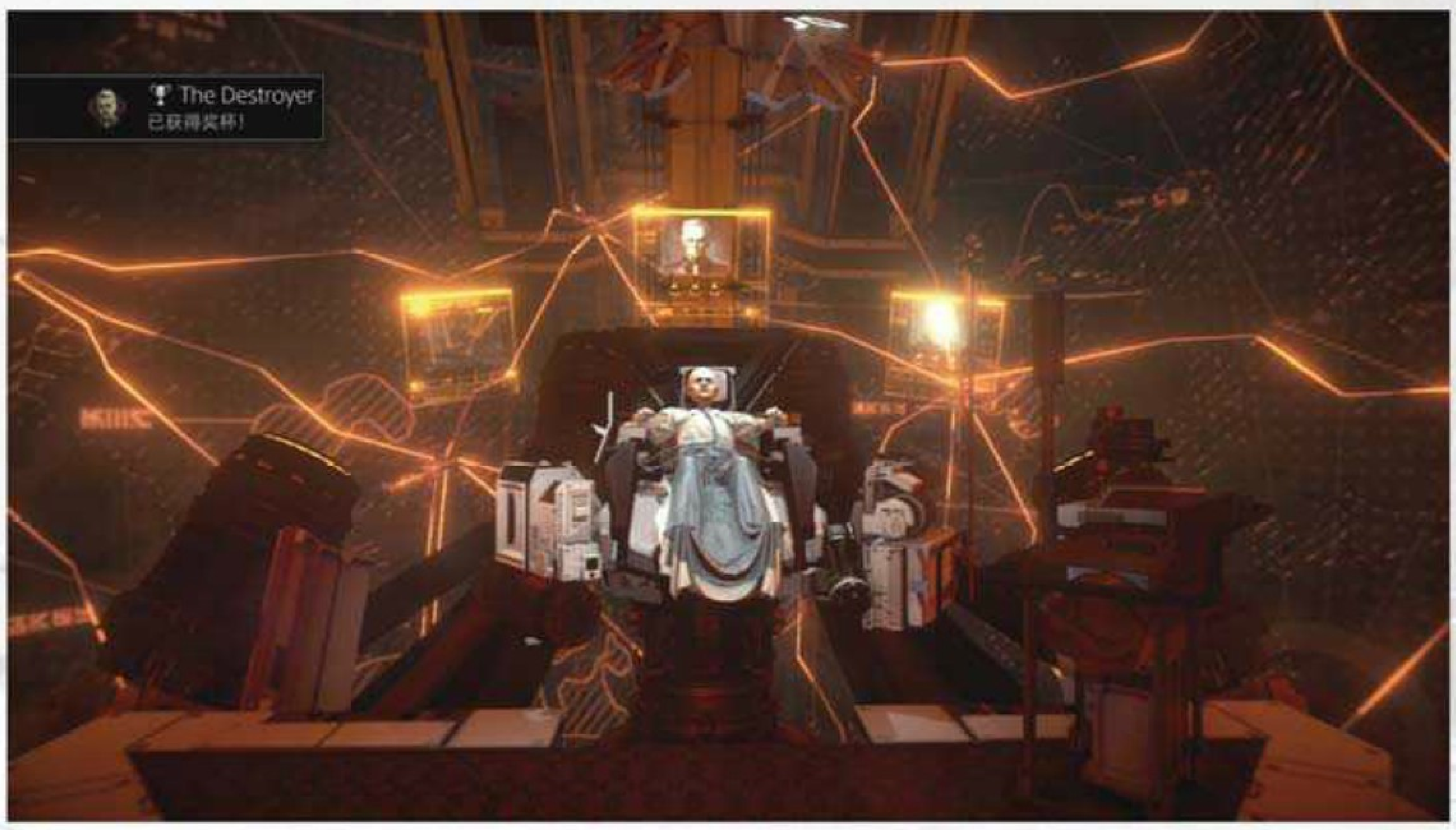
来到坠落地点，会触发发现提伦依旧活着的剧情，这个时候载着提伦的飞机会飞走，恢复操作后走到飞机原先的位置往右看，在如图所示的方形货柜内。

第九章——摧毁者

一开始往前走，在悬崖的边缘用滑索到达远处下方的平台，接下来一大段路都是滑索而下加跑路，直到在一个悬崖边缘暗杀一名背对我们的敌人，敌人的军事设施就会出现在眼前。在这里先不要滑索下行，取得旁边的狙击枪将面前空中飞行的无人机，下方巡逻的敌人，扫描索敌的摄像头，总之一切可见的敌方目标破坏，如果子弹耗尽，继续使用主武器的次要攻击进行远程狙击，这样一来就能减轻接下来战斗的压力。将敌人清扫得差不多后对着前下方的建筑滑索而下收集品1，前行能发现上一章出现的移动扫描装置收集品 2，这次不再需要再到处找电容去破坏它的能源，直接跟随任务指示走，在两处能源存放点安装 C4 就能将其破坏。破坏扫描装置后玩家需要在原地抵御几波敌人的攻击，全灭敌人后回音就会将扫描装置所在位置后方的门打开收集品 3。与回音合力开门进入月台，将敌人清理后搭乘轨道车会有一段剧情，剧情过后接下来一路都是战斗部分，这里的战斗大同小异，惟一比较有威胁的是来自于身上有护盾的敌人，但只要在远处用主武器的蓄力射击将他们优先秒杀就没有问题。直到到达一个与刚才破坏扫描装置相似的场景，全灭敌人后回音会开始入侵打开通往控制室的电子门收集品 4、5，进入内部全灭控制室的敌人后，回音会开始入侵内部的装置收集品 6。接下来需要在敌人的进攻下生存下来，这里的保卫战难度很高，由于敌人会无限出现，玩家需要两次将目标装置黑掉阻止敌人的刷新，问题在于玩家在枪林弹雨中很难直接指挥无人机将装置黑掉，因为当玩家试图将装置黑掉时，敌人的火力会自动优先攻击无人机导致其损坏，因此在这里要遵循先杀敌后入侵的原则，特别是需要黑掉第二个装置的时候，必须优先将空中盘旋的两架无人机优先破坏，否则绝对不可能将装置关闭。将两个装置都关闭并将敌人全灭后，回音的入侵进程也随即完成，这里有一个小小的 BUG，如果刚才玩家是在控制室天台完成防守战的话，那么天台回到控制室的门会被锁上，这时玩家必须重新从其他入口重回控制室内与回音会合，并打开指纹锁触发 BOSS 战。

作为 BOSS，提伦的实力实在让人不敢恭维，与他的战斗十分简单，在通常状态下提伦身后会有一个护盾生成装置，必须破坏这个装置才能对提伦造成伤害，在装置被破坏后，提伦会进行时空跳跃消失在玩家眼前，同时放出自爆蜘蛛攻击玩家，这时只需要按十字键→键探测他的所在，此时提伦身上是没有护盾的，对其进行射击即可对其造成伤害，与此同时他的护盾重新生成，只要按以上步骤重复三个回合就能将其击倒。

结束战斗后与回音一同登上运输机，在剧情中运输机会坠毁，玩家需要反重力往上飞行，期间注意不要撞到障碍物，否则还是会被撞死。进入建筑后需要在漂浮状态对付一些炮台和敌人，但 R2 键发射的武器十分给力，完全没有难度。打开标记的指纹锁进入建筑内部就能恢复重力，在一角将通风孔打开，爬上长长的梯子后从一旁的舱门口跳下会进入一个巨大的武器库收集品 7，强烈建议在临走前带走一把神枪 Pvn60 伏特，整备完毕后打开指纹锁离开武器库。来到下层开门进入一个中央有巨大橙色球体投影的房间收集品 8，穿越这个房间后会进入一个巨大的作战室内收集品 9，这里的敌人数量很多，但只要用刚才在武器库取得的 Pvn60 伏特就能轻松碾压敌人。全灭敌人后，从正前方打开的门进入，迎接游戏的“结局”。



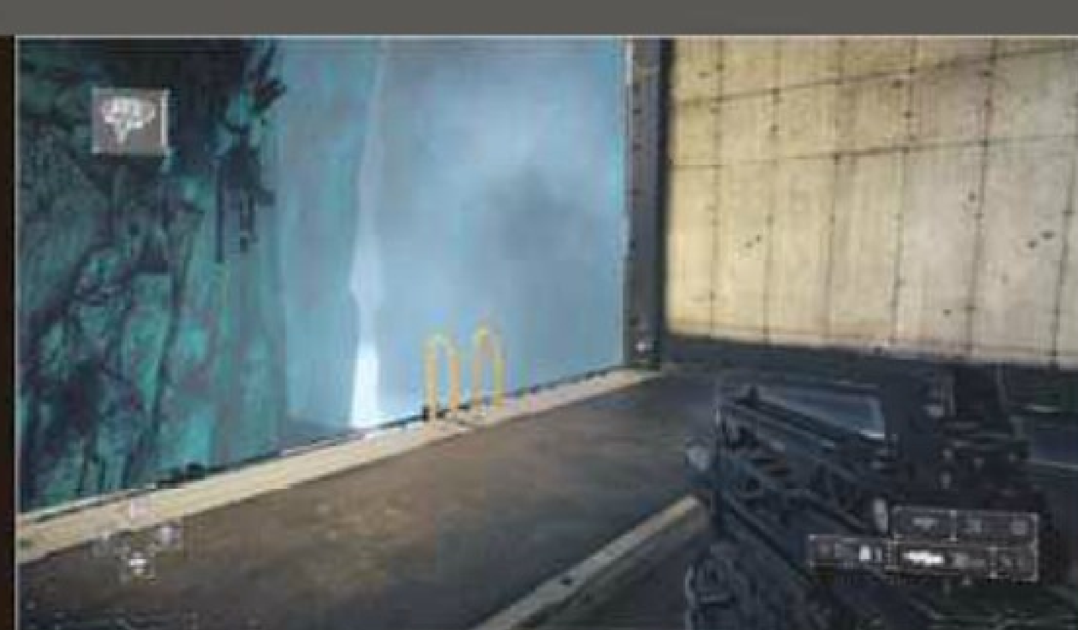
收集要素

●分段：必须摧毁它



收集品 1：报纸

滑索而下后进入前方两层建筑的下层，在枪架旁边的地上有收集。



收集品 2 :漫画书内页

在扫描装置所在的平台上，有一座和收集品 1 所在建筑差不多模样的建筑，但从平台上的门是无法进入内部的，这是从一侧如图所示有黄色梯子的位置跳下，从侧门进入，进入后面前就有一个四方形的小舱口，从此处跳下收集品就在面前。

●分段：必须摧毁它



收集品 3：档案

进入门内先不要跟回音合力开门，在左侧的货物运送车上就能取得收集。

●分段：名留青史



收集品 4：漫画书内页

当回音在入侵电子门时，这个场景实际上与取得收集品 2 时的地理位置很相似，从回音入侵的位置一侧往下跳，从如图所示的电子门进入，面前会出现一只自爆蜘蛛，收集品就在这个房间内的箱子上。



收集品 5：漫画书内页

当回音在入侵电子门时，回音背对的位置右侧有一段黄色的短梯，从此处跳下平台，收集品就在角落处。



收集品 6：语音日志

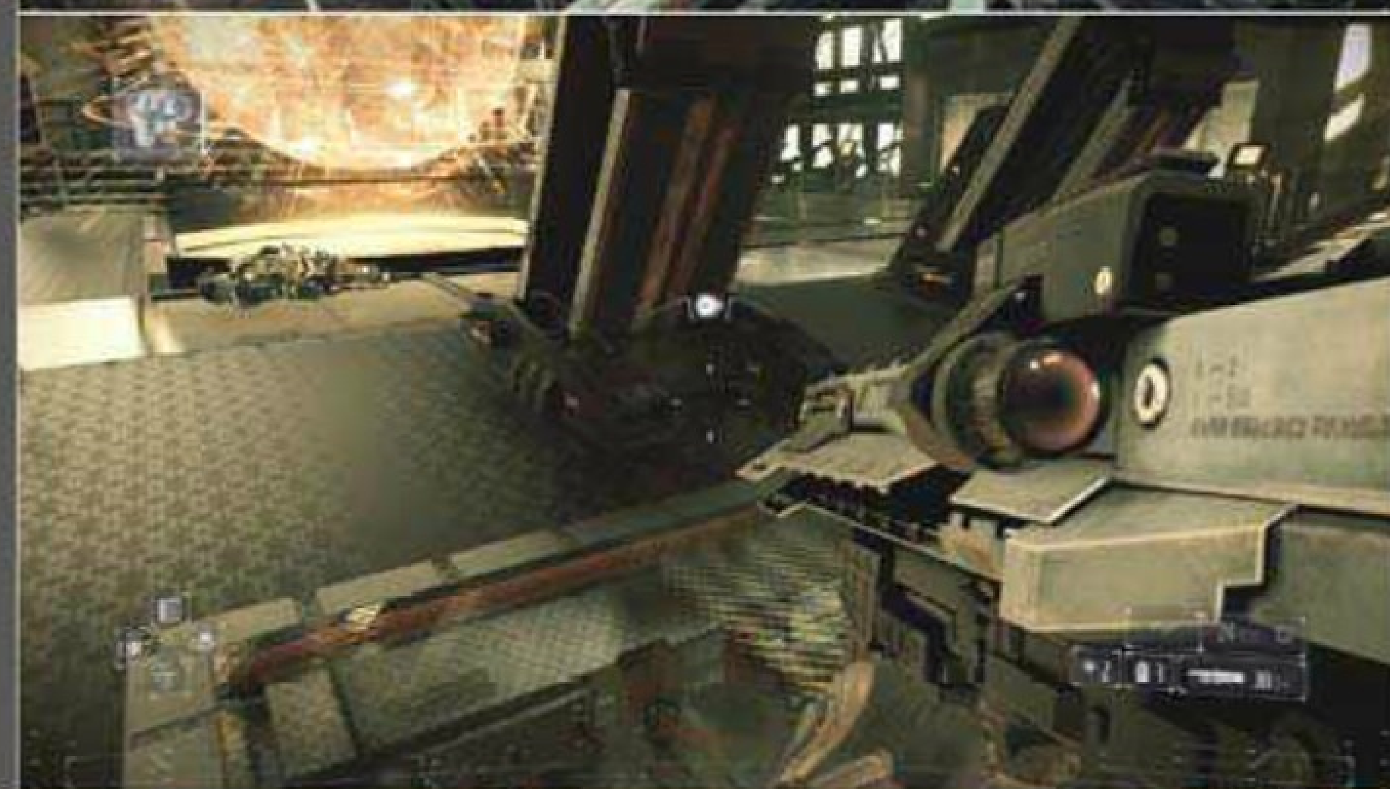
在回音入侵装置的过程中，收集品就在装置一旁。

●分段：物竞天择



收集品 7 :漫画书内页

在通过武器库时注意往右侧观察，在地上就能找到。



收集品 8：语音日志

在橙色球体投影的后方有一个被三根支柱支撑的平台，在中央的支柱后方可以找到这个收集。



收集品 9：档案

在这个场景中战斗的后半段，场景左前方如图所示的门会打开并出现一个小队的增援，将敌人杀死后进入，在正对着飞机右侧的地上能找到收集品。

第六章——救星

在本章中，玩家需要扮演潜入贝克塔的回音，用自己的方式阻止全面战争的发生。从通风管道跳下杀死一名敌人后，面前会有一个监控摄像头，这时按下十字键←键可以放出机械蜘蛛，使用蜘蛛使摄像头过载即可从一旁的通风口进入收集品 1，打开离开的通风口会进入一个由三名敌人与两台摄像头把守的房间，而玩家的目标是要进入十二点钟方向的通风口内继续前进。在这里要想不被发现，最好的方法是先放出一只机械蜘蛛，将通风口所在小间的摄像头破坏，随后按下十字键↓键进行隐身，然后无视左侧所有敌人以及余下的一个摄像头紧贴右侧前进直接进入通风口



所在位置打开通风口离开。离开通风口后面前会再次出现一个摄像头，用老方法解决后也不要贸然前进，因为前方的小房间内还有一名敌人在看守收集品 2，在这里保持隐身状态，在远处瞄准头部一枪毙命即可。

前进推门来到户外场景，这里有很多平民以及士兵，无论被他们任何人发现都会触发警报，被发现后敌人会派出工兵，这也意味着玩家无法再潜行，必须进行正面恶战了，但只要认真观察周围的环境再作前进，在隐身状态下不与他们靠得太近就基本不会被发现。值得一提的是在被发现的情况下，玩家会有 3 分钟时间继续完成刺杀任务。在这里需要解除两个装置并取得狙击枪，第一个装置比较隐蔽，从场景中往前走，有一个竖立在小水塘的艺术品，这个艺术品的后方有一堆草，穿越假草进入内部，沿左侧管道走就能找到装置收集品 3。第二个装置需要沿楼梯往上走，在圆形广场的一侧，不难发现。而狙击枪则有点棘手，狙击枪则位于这个圆形广场的最上层的通风口内，这个通风口有士兵在把守，要想不被发现必须在他转头的时候迅速进入通风口。完成这三个任务后，任务会提示玩家前往瞭望台，而这里所谓的瞭望台并非在高处，其实际上是指刚才玩家在解除第一个装置时，越过假草进入管道后，可以沿管道从另外一侧走打开一个通风口进入一个小房间，而"瞭望台"就是这个房间的窗口，走到窗口前触发剧情，按照提示按下 R2 键即可。

收集要素

●分段：暗影陨落



收集品 1：报纸

进入通风口后，收集品就在面前。



收集品 2：档案

收集品就在这名敌人所在房间的桌子上。



收集品 3：漫画书内页

在户外场景往正前方走，很容易就能找到如图所示的场景，穿越面前这堆假草，最后一个收集品就在眼前。

多人模式指南

战前整备

在进入多人游戏模式前，玩家可以进入名为玩者军旅生涯的菜单中进行各种设定的调整，查看玩家生涯数据、挑战、武器、能力等信息，了解游戏网战大致的系统统架构。而且在这里玩家可以编辑各个职业的装备栏位，打造一套最适合自己游戏风格的装备，各位可不要傻傻地拿着默认的武器配置就上战场了哦！

战区

战区是"《杀戮地带》系列"最经典的多人在线模式，战区最大支持 24 名玩家同场对战，系统会生成游戏中的任意模式玩法作为限时任务，玩家们需要通过合理的职业配置以及战术配合来取得胜利，每完成 / 结束一个限时任务，优胜方就会取得



1 分，完成所有任务后得分高的一方会取得这场游戏的胜利。由于战区模式包含有游戏中所有的模式，因此可以说了解了战区模式以后就能熟悉其他所有玩法。但是，不同的房间的游戏细节会根据建立房间时的设定而有所不同，比如友军伤害是否开启，体力值是否为正常值等，官方创建的房间会显示为黄色，而玩家创建的房间则显示为白色，玩家在进入某个房间前，可以将光标移动至该房间处按下□键浏览房间的具体设定再判断是否加入游玩。下面就为大家介绍全部玩法，值得一提的是，虽然《杀戮地带 3》中的"刺杀 VIP"玩法在本作中已被移除，但一些经典的玩法被细分为几种新的玩法。

团队死斗

经典的 FPS 对抗模式，玩家需要在限定时间内尽量杀死敌人，率先达成杀敌指标或是当时间耗尽时杀人数较多的一方获胜。

占领 & 防卫

传统的抢点模式，开始后地图上会出现 3 个抢夺点，从地理位置上说，其中 2 个抢夺点靠近各自的基地，另外一个位于两基地间的中立地带。当玩家占领了抢夺点后，画面上的计量表就会开始增长，占领的抢夺点越多，计量表就增长得越快，计量表率先蓄满或是时间耗尽后计量表较多的一方获胜。玩家的目标就是占领尽量多的抢夺点，不过同时占领 3 个比较不现实，一般来说只要能长期占领两处抢夺点就能获得胜利。

占领 & 移动

地图上只有1个抢夺点，但这个抢夺点只会维持一段时间就会变换位置，无论前一个抢夺点被哪一方占领，在移动后抢夺点都会重新回归中立，因此未到最后都不知道谁是赢家。

占领 & 连结

开始时地图上会有A、B、C、D、E等5个抢夺点，其中A、B由甲方占领，D、E由乙方占领，C为中立状态，在这个玩法中双方队伍只能对邻近自己已占领区域旁边的抢夺点进行抢夺，这也是“连结”的含义。比如初始状态时，甲乙双方都只能对C进行抢夺，如果甲方成功抢下C点，则甲方任务从防守B点抢夺C点转变为防守C点抢夺D点，以此类推，同时占领5个抢夺点或是时间耗尽后占领抢夺点较多的一方获胜。



夺回信标

信标会在地图的固定地点中出现，双方需要在限定时间内夺取信标并运送回到己方的信标放置点，双方运送信标的玩家都会被高亮在敌人的雷达上，玩家需要进行保护／堵截，当信标掉落后会继续在原地存在一段时间，随后会自动回到信标的固定出生点上。在任务时间内成功夺取3次信标或是当时间耗尽时成功夺取次数较多的一方获胜。

窃取信标

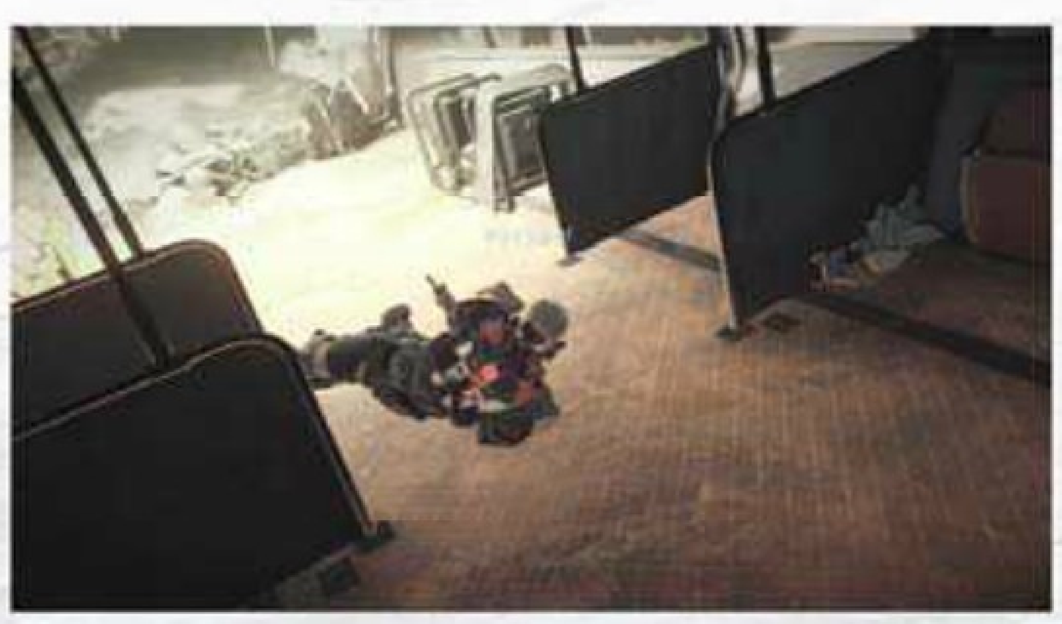
可以看作“夺回信标”玩法的加强版，比赛开始后，双方都需要想办法取得存在于敌营中的信标，也就是说在进攻的同时需要兼顾防守堵截的任务，每成功抢走一个信标，就能累积1/3的计量表，计量表率先蓄满或是时间耗尽后计量表较多的一方获胜。

保护信标

信标在地图中出现后，双方需要不惜一切代价去夺取信标，在成功夺取后全队的任务重心转变为保护持有信标的玩家，因为只有在夺取信标后，计量表才会进行累积，计量表率先蓄满或是时间耗尽后计量表较多的一方获胜。

搜寻 & 摧毁

经典的埋雷／拆雷模式，玩家需要分别扮演进攻方与防守方各进行一次战斗。进攻方的胜利条件为成功破坏两个发电机，而防守方的胜利条件为至少保存一个发电机的完好，从任务条件上看进攻方的胜利条件要比防守方稍微难一点，但由于会各扮演一次攻守双方，实际上是公平的，如果双方战成了1:1平手的话，则不分胜负，各自取得1分。



职业技能详解



与《杀戮地带3》相比，本作的职业数量有所减少，从原来的5种削减到只有侦察兵、突击兵以及支援兵3种，但是每个职业的职业技能数量锐增，再也不是像《杀戮地带3》一样只有主要技能以及次要技能2种，而且技能之间还存在有等级的概念，通过完成挑战升级后技能可以得到增强，因此在不同的技能搭配下会有不逊于前作的丰富体验。各个兵种所能使用的武器数量大增，而且不同兵种之间的武器风格也有很大的差异，加上各种武器挂件的组合会使玩法更加多变，从而使得职业特色更为明显。

SCOUT – 侦察兵



侦察兵类似于前作中的枪手与特战兵的混合，他既能像特战兵一样扫描战场上的敌人，为队友提供敌人位置的信息，也能像枪手一样披上隐形披风穿梭战场于无形。侦察兵的武器多为重火力的狙击步枪，在队伍中主要担当远距离狙击的职责，因此为侦察兵的武器优先解锁高倍瞄准镜尤其重要，其次就是消音器，装备消音器后能大大提高侦察兵的生存几率。隐身技能可以说是侦察兵最重要的技能，发动后无法使用任何武器，同时角色会处于半透明状态，一定范围外的敌人无法看到自己，利用此技能侦察兵既可以深入敌军后方进行近距离暗杀，也可以用它来穿梭战场寻找合适的狙击点。

侦察兵技能

战略回音

作用	升级条件	持续时间	冷却时间
扫描战场上的敌人，友军可在短时间内从地图以及游戏中透过实体看到被标记敌人	使用战略回音成功标记25/50/100/150/200/250/300/350/400/500名敌人	–	30/20秒（11级）

情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

隐蔽外套

作用	升级条件	持续时间	冷却时间
获得隐身的能力，在隐身状态下无法使用武器	在隐身状态下杀死 25/50/75/100/150/200/250/300/350/400 名敌人	30/50 秒（11 级）	20/30 秒（11 级）

紧急传送

作用	升级条件	持续时间	冷却时间
发动后瞬间传送到地图随机地点，使自己能及时从危险中脱离	–	–	20 秒

晕眩无人机

作用	升级条件	持续时间	冷却时间
召唤一架无人机跟随玩家移动，无人机会自动击晕靠近的敌人	用无人机击晕 25/50/75/100/125/150/175/200/250/300 名敌人	60/80 秒（11 级）	20/10 秒（11 级）

侦察兵武器挂件一览

StA101 铁战友

挂件	解锁条件
先进光学瞄准镜	使用 StA101 铁战友在举枪瞄准状态下杀死 25 名敌人，爆头杀死 5 名敌人
瞄准镜 ×4	装备 StA101 铁战友的先进光学瞄准镜在举枪瞄准状态下杀死 25 名敌人，爆头杀死 5 名敌人，在掩体后杀死 1 名敌人
电击器	1. 作为侦察兵时近战杀死 10 人 2. 使用 StA101 铁战友杀死 10 名敌人
消音器	1. 发动隐蔽外套时，杀死 25 名敌人 2. 杀死 25 名被战略回音标记的敌人 3. 使用 StA101 铁战友杀死 25 名敌人
电磁晕眩导弹	1. 使用晕眩无人机击晕 25 名敌人 2. 使用 StA101 铁战友杀死 50 名敌人

StA61 兀鹰

挂件	解锁条件
先进光学瞄准镜	使用 StA61 兀鹰在举枪瞄准状态下杀死 25 名敌人，爆头杀死 5 名敌人
电击器	1. 作为侦察兵时近战杀死 10 人 2. 使用 StA61 兀鹰杀死 10 名敌人
瞄准镜 ×4	装备 StA61 兀鹰的先进光学瞄准镜在举枪瞄准状态下杀死 25 名敌人，爆头杀死 5 名敌人，在掩体后杀死 1 名敌人
消音器	1. 发动隐蔽外套时，杀死 25 名敌人 2. 杀死 25 名被战略回音标记的敌人 3. 使用 StA61 兀鹰杀死 25 名敌人
电磁晕眩导弹	1. 使用晕眩无人机击晕 25 名敌人 2. 使用 StA61 兀鹰杀死 50 名敌人
瞄准镜 ×10	1. 使用 StA61 兀鹰的瞄准镜 ×4 在举枪瞄准状态下杀死 75 名敌人，爆头杀死 15 名敌人，蹲姿爆头 1 名敌人人，在掩体后杀死 5 名敌人

LS70 巨无霸

挂件	解锁条件
×4/×10 瞄准镜	使用 LS70 巨无霸在举枪瞄准状态下杀死 25 名敌人，爆头杀死 10 名敌人
电击器	1. 作为侦察兵时近战杀死 10 人 2. 使用 LS70 巨无霸杀死 10 名敌人
消音器	1. 发动隐蔽外套时，杀死 25 名敌人 2. 杀死 25 名被战略回音标记的敌人 3. 使用 LS70 巨无霸杀死 25 名敌人
电磁晕眩导弹	1. 使用晕眩无人机击晕 25 名敌人 2. 使用 LS70 巨无霸杀死 50 名敌人

M6 痛楚

挂件	解锁条件
手电筒	使用 M6 痛楚杀死 10 名敌人
先进光学瞄准镜	使用 StA61 兀鹰在举枪瞄准状态下杀死 25 名敌人，爆头杀死 5 名敌人
雷射瞄准器	使用 M6 痛楚杀死 25 名敌人

爆炸物

名称	解锁条件
遥控引爆 C4 炸药	作为侦察兵时，使用 M194 杀伤手榴弹杀死 25 名敌人
雷射感应地雷	1. 作为侦察兵时，使用 M194 杀伤手榴弹杀死 50 名敌人 2. 使用遥控引爆 C4 炸药杀死 10 名敌人

ASSAULT – 突击兵



突击兵有点像是《杀戮地带 3》中移除伪装能力的侵略兵，他们是冲锋在战场第一线的兵种，急速冲刺能力的存在使他们总能第一个赶赴前线支援，他们擅长使用无人机作为战斗的辅助工具，而奈米防护罩能力让他们能将每个地方变成一个防御堡垒。突击兵擅长使用适合中近距离的冲锋枪以及突击步枪作战，这使得突击兵在短兵相接时要比其他兵种优秀许多。总而言之，突击兵是战场上的最主要战斗单位。

突击兵技能

奈米防护盾

作用	升级条件	持续时间	冷却时间
竖起一面能抵御子弹的护盾进行防御，而我方子弹可以穿透护盾攻击敌人，但护盾会被电磁晕眩导弹挂件破坏	在奈米护盾后用穿透的子弹杀死 25/50/75/100/125/150/175/200/250/300 名敌人	60 秒 /80 秒（11 级）	30 秒 /20 秒（11 级）

急速冲刺

作用	升级条件	持续时间	冷却时间
短时间内移动冲刺速度大幅提高	–	–	20 秒

晕眩爆弹

作用	升级条件	持续时间	冷却时间
发射一股冲击波使附近的敌人致盲并迷失方向	使用晕眩爆弹击晕 25/50/75/100/150/200/250/300/400/500 名敌人	–	30 秒 /20 秒（11 级）

贴身无人机

作用	升级条件	持续时间	冷却时间
召唤一架战斗无人机跟随玩家移动，它会自动攻击附近的敌人	贴身无人机累计杀死 25/50/75/100/125/150/175/200/250/300 名敌人	30 秒 /50 秒（11 级）	30 秒 /20 秒（11 级）

突击兵武器挂件一览

LS21 鹘隼

挂件	解锁条件
拟真全像瞄准镜	使用 LS21 鹘隼在举枪瞄准状态下杀死 10 名敌人
先进光学瞄准镜	装备 LS21 鹘隼的拟真全像瞄准镜在举枪瞄准状态下杀死 25 名敌人，爆头杀死 1 名敌人
散弹枪	1. 使用 LS21 鹘隼杀死 50 名敌人 2. 使用 LS36 破障者杀死 50 名敌人 3. 使用突击兵的晕眩爆炸能力击晕 50 名敌人
雷射瞄准器	1. 在单一回合内使用 LS21 鹘隼杀死 15 名敌人 2. 使用突击兵的晕眩爆炸能力击晕 75 名敌人 3. 使用贴身无人机能力累计杀死 25 名敌人

StA25 迅捷

挂件	解锁条件
拟真全像瞄准镜	使用 StA25 迅捷在举枪瞄准状态下杀死 10 名敌人
先进光学瞄准镜	装备 StA25 迅捷的拟真全像瞄准镜在举枪瞄准状态下杀死 25 名敌人，爆头杀死 1 名敌人
散弹枪	1. 使用 StA25 迅捷杀死 50 名敌人 2. 使用 LS36 破障者杀死 50 名敌人 3. 使用突击兵的晕眩爆炸能力击晕 50 名敌人
雷射瞄准器	1. 在单一回合内使用 StA25 迅捷杀死 15 名敌人 2. 使用突击兵的晕眩爆炸能力击晕 75 名敌人 3. 使用贴身无人机能力累计杀死 25 名敌人

M55 低鸣者

挂件	解锁条件
拟真全像瞄准镜	使用 M55 低鸣者在举枪瞄准状态下杀死 10 名敌人
先进光学瞄准镜	装备 M55 低鸣者的拟真全像瞄准镜在举枪瞄准状态下杀死 25 名敌人，爆头杀死 1 名敌人
散弹枪	1. 使用 M55 低鸣者杀死 50 名敌人 2. 使用 LS36 破障者杀死 50 名敌人 3. 使用突击兵的晕眩爆炸能力击晕 50 名敌人
高爆性榴弹	1. 使用 M55 低鸣者在奈米护盾后用穿透的子弹杀死 10 名敌人 2. 使用 M55 低鸣者杀死 75 名敌人 3. 作为突击兵时，使用吸附性手榴弹杀死 10 名敌人 4. 使用 M194 杀伤手榴弹杀死 10 名敌人

StA409 皇帝

挂件	解锁条件
拟真全像瞄准镜	使用 StA409 皇帝在举枪瞄准状态下杀死 10 名敌人
先进光学瞄准镜	装备 StA409 皇帝的拟真全像瞄准镜在举枪瞄准状态下杀死 25 名敌人，爆头杀死 1 名敌人
散弹枪	1. 使用 StA409 皇帝杀死 50 名敌人 2. 使用 LS36 破障者杀死 50 名敌人 3. 使用突击兵的晕眩爆炸能力击晕 50 名敌人
高爆性榴弹	1. 使用 StA409 皇帝在奈米护盾后用穿透的子弹杀死 10 名敌人 2. 使用 StA409 皇帝杀死 75 名敌人 3. 作为突击兵时，使用吸附性手榴弹杀死 10 名敌人 4. 使用 M194 杀伤手榴弹杀死 10 名敌人

LS36 破障者

挂件	解锁条件
拟真全像瞄准镜	使用 LS36 破障者杀死 10 名敌人

LS12 开膛者

挂件	解锁条件
手电筒	使用 LS12 开膛者杀死 10 名敌人
雷射瞄准器	使用 LS12 开膛者杀死 25 名敌人
三发点放	使用 LS12 开膛者杀死 50 名敌人

爆炸物

名称	解锁条件
吸附式手雷	作为突击兵时，使用 M194 杀伤手榴弹杀死 25 名敌人

SUPPORT－支援兵



支援兵带有《杀戮地带 3》中工兵、特战兵与前线医疗兵的混合职业色彩，他可以像工兵一样设置定点炮塔加强友军的火力输出，也可以像特战兵一样冲锋在前场的最前方为队友设置能快速回到战场的复活信标，更能像担当移动救护站的医疗兵一样，复活受重伤的友军并为他们提供弹药及生命值的补给。虽然名为支援兵，但相比其他两个职业，支援兵拥有远超他们的重火力，Vns12A 肃清者、Pnv06 伏特，这些重型装备保证支援兵能为队友提供最强大的火力压制，而近距离的散弹枪 VC30 死神镰以及其他中距离作战的突击步枪，使得支援兵在其他作战环境毫不逊色于其他两个职业，可以说支援兵是游戏中最具领袖气质的职业。

支援兵技能

复活无人机

作用	升级条件	持续时间	冷却时间
在一定距离外复活重伤倒地的队友	复活队友 25/50/75/100/150/200/250/300/400/500 此	–	10 秒 / 无（11 级）

复活信标

作用	升级条件	持续时间	冷却时间	架设耗时
在战场上设置复活信标，友军可以选择在信标所在位置复活重返战场	累计有 5/10/25/50/75/100/125/150/175/200/ 名队友使用设置的信标复活	80 秒 /100 秒（11 级）	30 秒 /20 秒（11 级）	4 秒 /1 秒（11 级）

炮台

作用	升级条件	持续时间	冷却时间	架设耗时
设置一门能自动攻击敌人的机枪塔	炮台累计杀死 25/50/75/100/150/200/250/300/350/400 名敌人	60 秒 /80 秒（11 级）	30 秒 /20 秒（11 级）	4 秒 /1 秒（11 级）

空援无人机

作用	升级条件	持续时间	冷却时间
召唤一台在指定区域内巡逻的无人机为我方作战	空援无人机累计杀死 25/50/75/100/150/200/250/300/350/400 名敌人	60 秒 /80 秒（11 级）	30 秒 /20 秒（11 级）

补给箱				
作用	升级条件	持续时间	冷却时间	架设耗时
部署一个可供友军恢复生命值以及弹药的补给箱	累计有 5/10/25/50/75/100/125/150/200/250/ 名队友使用设置的补给箱	60 秒 /80 秒（11 级）	30 秒 /20 秒（11 级）	4 秒 /1 秒（11 级）

支援兵武器挂件一览

VC30 死神镰	
挂件	解锁条件
拟真全像瞄准镜	使用 VC30 死神镰杀死 10 名敌人
燃烧弹药	使用 VC30 死神镰杀死 25 名敌人
手电筒	使用 VC30 死神镰杀死 50 名敌人

StA59B 粉化者	
挂件	解锁条件
拟真全像瞄准镜	使用 StA59B 粉化者在举枪瞄准状态下杀死 10 名敌人
先进光学瞄准镜	装备 StA59B 粉化者的拟真全像瞄准镜在举枪瞄准状态下杀死 25 名敌人，爆头杀死 1 名敌人
行动地雷	1. 使用 StA59B 粉化者杀死 25 名敌人 2. 使用空援无人机技能杀死 25 名敌人 3. 使用炮台技能杀死 25 名敌人
导弹	1. 使用 StA59B 粉化者杀死 50 名敌人 2. 摧毁一台敌方空援无人机 3. 摧毁一台敌方晕眩无人机 4. 摧毁一座敌方炮台

StA4 史托瓦	
挂件	解锁条件
拟真全像瞄准镜	使用 StA4 史托瓦在举枪瞄准状态下杀死 10 名敌人
先进光学瞄准镜	装备 StA4 史托瓦的拟真全像瞄准镜在举枪瞄准状态下杀死 25 名敌人，爆头杀死 1 名敌人
行动地雷	1. 使用 StA4 史托瓦杀死 25 名敌人 2. 使用空援无人机技能杀死 25 名敌人 3. 使用炮台技能杀死 25 名敌人
导弹	1. 使用 StA4 史托瓦杀死 50 名敌人 2. 摧毁一台敌方空援无人机 3. 摧毁一台敌方晕眩无人机 4. 摧毁一座敌方炮台

VC15 犹大斯	
挂件	解锁条件
手电筒	使用 VC15 犹大斯杀死 75 名敌人

爆炸物	
名称	解锁条件
贝托鲁塞特手榴弹	作为支援兵时，使用 M194 杀伤手榴弹杀死 25 名敌人

另外，除了各自职业的专用武器外，还有一把全职业通用的手枪可以解锁挂件，具体条件如下。

StA19 统御者	
挂件	解锁条件
手电筒	使用 StA19 统御者杀死 10 名敌人
雷射瞄准器	使用 StA19 统御者杀死 25 名敌人
消音器	使用 StA19 统御者杀死 50 名敌人



奖杯攻略

奖杯总数	33	铜杯	18	银杯	8	金杯	6	白金	1

白金难度	8/10
白金所需时间	150~200小时
在线奖杯	有
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无，通过选关可以全部补完
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本次杀戮地带的奖杯设定说不上难，但却十分耗时，究其原因在于其网战奖杯的要求十分苛刻，仅奖杯“精通全职”足以耗费玩家过百小时的时间，好在在取得这个奖杯的路上，其他在线奖杯基本都会取得，可以说网战基本就是奔着这一个奖杯去的，因此目标相当明确。相比极其耗时的网战，单机部分要显得轻松不少，所有单机部分的奖杯都可以通过选关的方式补完，因此在一周目游戏的过程中无需担心会有所遗漏。另外，因为困难难度需要对游戏关卡有充分的理解，一周目游玩困难不仅游戏体验不佳，而且也不见得能比选关完成节省多少时间，因此不推荐一周目就以困难难度进行游戏。另外，虽然部分的网战奖杯可以通过互刷的方式获得，但有国外玩家反映通过这种不正常手段进行游戏，游戏的网战账号会被 BAN，因此从安全的角度来说还是不要冒险尝试。

奖杯路线



1、以简单难度进行游戏，并完成游戏的收集，在这一周目中熟悉游戏的操作，以及每一个关卡的行进路线及解谜内容，并尽量在第五章与第十章不要杀死平民，以达成奖杯“良心杀手”。

2、以选关的方式完成其他单机任务型奖杯，并将所有关卡的完成难度刷新为困难，如果一周目收集有所遗漏的也在这时一并补完。

3、开始游戏的网战部分，主要针对奖杯“精通全职”的要求完成即可，因为当玩家三个职业的技能都升到最高级时，其他网战部分的奖杯就基本都能取得了。

单机战役部分

英雄（白金）

取得条件：获得其他所有奖杯

父亲（铜杯）

取得条件：完成第一章“父亲”

影子（铜杯）

取得条件：完成第二章“影子”

克服万难（铜杯）

取得条件：在第二章中，在不触发任何警报塔的情况下完成入侵敌人安保主机的任务

奖杯说明：在第二章的“拿到情报了吗？”章节中，一共有4座警报塔，这些警报塔附近一般都有敌人把守着，如果与这些敌人发生战斗，他们会以最快速度去启动警报塔呼叫增援，值得一提的是，这些警报塔可以直接

用OWL无人机将其黑掉一劳永逸，但前提是将把守该警报塔的敌人全部清理掉。只要全程不让敌人触发这些警报塔，在完成此章节安装C4后前往通讯塔入侵安保设备的主线任务后就能取得奖杯。这4座分别位于取得OWL无人机后滑索而下的树林、友军飞机坠落点旁、需要安装C4摧毁的高射炮的下层平台以及安装C4后需要入侵的通讯塔门口。一旦被敌人启动警报，也就是说听到警报塔发出的蜂鸣音后，那就马上重新读取检查点重来吧。



博士 铜杯

取得条件： 完成第三章“博士”

爱国者 铜杯

取得条件： 完成第四章“爱国者”

赫尔盖斯特 铜杯

取得条件： 完成第五章“赫尔盖斯特”

特务 铜杯

取得条件： 完成第六章“特务”

管理者 铜杯

取得条件： 完成第七章“管理者”

死者 银杯

取得条件： 完成第八章“死者”

摧毁者 银杯

取得条件： 完成第九章“摧毁者”

救星 金杯

取得条件： 完成第十章“救星”

新的影子 铜杯

取得条件： 在第十章中，在未被敌人发现的状态下完成任务

奖杯说明： 在取得这个奖杯前，玩家必须对本关任务的行进路线十分熟悉，对此这里就不再赘述。在本关中按下十字键↓键回音可以进行隐身，在隐身时有两种情况会算作被敌人发现。第一种是暴露在监控摄像头下，本关中有不少的摄像头，他们监视的范围会以红外线的形式显示在地上，如果走进这个区域就会被直接发现。第二种情况是过于靠近敌人/平民，当过于靠近时，虽然敌人/平民可能不会发现玩家的具体位置，但即使只是引起了他们的警觉也算作被敌人发现。要解锁这个奖杯的第一个难点来自于穿越管道后一个有数名敌人与两台摄像头把守的房间内，要靠近前方的通风管道必然会从站在摄像头监控区域下的敌人面前通过，在这里虽然可以直接走过不被发现，但其实即使杀死这名敌人，场景中另外两名敌人也是不会发现的，杀死他后紧贴右侧躲过摄像头，随后用机械蜘蛛破坏前方监控着通风管道的摄像头并从管道离开即可。离开管道后，用机械蜘蛛破坏面前的摄像头后，必须重新进入隐身状态继续前进，否则在远处门口旁把守的士兵会离远直接发现玩家。最后在开阔场景中需要注意的只有一点，就是不要与士兵与平民离得太近，并熟知需要行进的路线，只要全程不被发现，来到狙击点处就能解锁奖杯。如果过程中失败的话，可以直接读取检查点重来。

以暴制暴? 铜杯

取得条件： 在第十章中，在杀害20名士兵的情况下仍旧完成任务

奖杯说明： 与奖杯“新的影子”要求完全相反的奖杯，强烈建议选择简单难度来取得这个奖杯。在离开室内前的5名敌人没有什么需要注意的地方，关键在于来到室外开阔的场景时如何杀够20名士兵同时完成任务，在室外被敌人发现后，玩家会有3分钟左右的时间剩余，在这3分钟内，玩家需要再杀死15名敌人，并完成流程中解除2个装置以及取得狙击枪的任务，这里的敌人很分散，必须经常使用战术回声来确认敌人的所在位置，同时在杀敌的过程中要注意优先将任务的要求完成，这就意味着玩家需要十分熟悉这个场景，总而言之在这里的时间很紧，在完成主线任务的同时一旦杀够15个人就迅速往狙击点跑，在发射子弹的一刻奖杯也会随即弹出。

以智取胜 铜杯

取得条件： 在故事模式中用一枚杀伤手榴弹炸死4名敌人

奖杯说明： 推荐解锁位置为第三章“掩盖真相”章节，在读取本小节后沿路下行，在杀死场景中所有的敌人后，会有4名敌人同时乘坐电梯而下，在开门的一瞬间将手榴弹投出就能将他们同时杀死并解锁奖杯，如果失败的话只要读取检查点马上重试即可。





火力取胜

银杯

取得条件：在故事模式中，在单次使用肾上腺素的情况下爆头杀死6名敌人

奖杯说明：一般情况下，要在一次肾上腺素迸发的状态下爆头6名敌人难度非常高，因此找到合适的场景十分重要，推荐在第九章的"物竞天择"章节，选择简单难度，读取章节后通过有橙色圆球投影的房间后，会进入一个巨大的作战室，这里有大量的敌人，将这里的敌人清理得差不多时，会听到敌人"所有小队在甲板上集合，挡住他的路"的对白，这时前往左前方的门前待机，不一会儿门会打开并出现6名敌人，在门开启的瞬间用OWL无人机的脉冲震荡将他们一并击晕并马上按十字键←键激发肾上腺素，将面前所有6名敌人爆头就能解锁奖杯。

以巧取胜

铜杯

取得条件：在故事模式中，在滑索时累计开枪杀死5名敌人

奖杯说明：这个奖杯并不需要一次完成，游戏中有很多滑索而下的地方，只要在滑索过程中累计杀死5名敌人即可，而且这个数据可以多周目累计，即使一周目未能完成，也可以通过读取关卡的方式补完。不过，这个数据必须完整完成一个小章节方可累计，也就是说反复读取一个检查点并不能进行累计。如果实在找不到滑索杀敌的好地点，推荐玩家读取第二章"拿到情报了吗？"章节，在流程中找到友军飞机坠落的地点，这里有3名敌人，而且地形上有高低落差，可以用来刷这个数据，但必须完成整个"拿到情报了吗？"小节方算完成累计。马上重试即可。

精英暗影特务

金杯

取得条件：在困难难度下完成所有章节

奖杯说明：通过困难难度的关键在于熟练使用OWL无人机，因为在这个难度下，玩家根本挨不了敌人几枪就会倒下，而无人机每一个功能在高难度下都是救命神技，攻击功能虽然对敌人效果不明显，但它能起到很好的吸引火力作用，当敌人转向攻击无人机时就能轻松将敌人击杀。震荡功能可以有效对付躲避在掩体后的敌人，有一些场景玩家可能会独自面对一群敌人，而震荡功能对付群体敌人时显得尤其有效。护盾功能绝对是困难难度下最强的技能，它可以帮玩家抵御大部分火力，基本上所有地方都能用到它。另外在战斗中记得频繁使用战术回声功能，因为只有掌握敌人的动向才能保证自身不被突如其来的敌人秒杀。

良心杀手

铜杯

取得条件：在未开枪击中任何平民的情况下以任意难度通关

奖杯说明：这个奖杯最大的难点来自于第五章，在本章中玩家需要在遍布平民的场景与敌人作战，但实际上要取得这个奖杯也不算太难，确保自己宁可在战斗中死掉，也不要在平民未清空的区域开火即可，稍加注意自己的火力就不会有太大的问题。同样有平民的关卡有第十章，而第十章可以通过潜行的方式通过，就算未能潜行完成，要避免平民伤害也绝非难事。如果玩家在一周目中完成，这个奖杯会随流程通关奖杯一同跳出，而由于除第五章与第十章外都没有有平民的关卡存在，未能在一周目完成的玩家也可以单独选取这两关来补完。

影子不死

银杯

取得条件：任意难度下，不死完成所有章节

奖杯说明：听起来条件很吓人的奖杯，但其实并没有想象中难，因为这个奖杯无需在一周目内完成，可以通过选关的方式来达成条件。当玩家在通关后，在选关界面可以看到自己在每个小节的死亡次数，如果在某个小节曾经死亡，直接简单难度读取该小节不死通过整个小节即可，以这个方法将所有的小节的最低死亡次数刷新成0就能解锁奖杯。但是，在补完的过程中难免会发生意外死亡，比如第七章中坑爹的自由落体部分，这些情况请确保角色在【死亡前】按下START键读取检查点重来，如果手慢了就只能整个小节重来了。



采集者

铜杯

取得条件：取得一半的收集品

知识

银杯

取得条件：取得所有的收集品

在线多人部分

注意，网战部分的奖杯游玩的必须是多人线上模式，无论是本地对抗机器人，或是多人模式中允许机器人加入，只要战局中存在机器人都是无法完成任何挑战型数据的累计的。

走马看花

铜杯

取得条件：在所有在线多人模式的地图中完成一场比赛

奖杯说明：参考奖杯"称霸战场"

称霸战场

银杯

取得条件：在所有在线多人模式的地图中赢得一场比赛

奖杯说明：奖杯"走马看花"的升级版，游戏中共有10张地图，只要在线上模式上在每一张地图都赢过一次就能解锁这个奖杯，模式不限。

起步中

银杯

取得条件：完成200个在线挑战

多人游玩精英
金杯

取得条件：完成400个在线挑战

奖杯说明:网战中共有共计1595个挑战，大部分的挑战具有重复性，比如累计杀敌的挑战就有24项，范围从杀死5名到杀死10000名敌人，要浏览挑战的完成条件以及完成情况，可以在多人游戏-玩者军职生涯-挑战中查看。由于在取得奖杯"精通全职"的过程中几乎必然会完成这个奖杯，有志于白金的玩家根本无需考虑究竟要完成哪个挑战，打着打着就会解锁。

战绩辉煌
银杯

取得条件：取得总计500个荣誉奖章

奖杯说明：在多人游戏-玩者军职生涯-荣誉的菜单中，可以看到各种各样的荣誉奖章，荣誉奖章的获得方法为在每场多人游戏后，根据玩家在该场游戏的表现给予玩家的额外奖励，荣誉奖章的完成要求很多，比如近战杀死5名敌人、完成3次爆头、占领地盘、放置炸药等，只要认真对待每一场游戏都一定能获得奖章，即使是同一个要求的奖章也可以多次获得，累计取得500个即可解锁。与挑战一样，在取得奖杯"精通全职"的过程中几乎必然会完成这个奖杯。

一百万分
金杯

取得条件：于在线多人模式中累计获得100万绩点

奖杯说明:绩点其实就是游戏过程中获得的分数，在游玩多人模式的过程中，无论是杀敌、抢点还是安装炸弹，基本上为我方建功的行动都可以获得绩点，同时解锁荣誉奖章也可以获得相应的绩点奖励，以一场经典战区模式为例，只要表现良好获得6000~9000的绩点并没有什么难度，而100万绩点的要求实际上就是时间问题而已，因此与上面两个奖杯一样，在取得奖杯"精通全职"的过程中必然会完成这个奖杯。

武器专家
金杯

取得条件：解锁所有武器的附加挂件

奖杯说明:多人模式中的3个兵种都有各自对应的专用武器，每把武器都有相应的挂件可以解锁，而要解锁挂件需要完成该武器相应的挑战，具体挑战可在多人游戏-玩者军职生涯-武器中查看，侦察兵武器共有22个挂件，突击兵武器共有24个挂件，支援兵武器共有16个挂件，全职业共享武器共有3个挂件，总计65个挂件。由于要完成指定的挑战，玩家可以将这个奖杯的进程与奖杯"精通全职"的进程混合起来以节省时间。

侦察
铜杯

取得条件：将所有侦察兵相关的能力提升至上限

支援
铜杯

取得条件：将所有支援兵相关的能力提升至上限

突击
铜杯

取得条件：将所有突击兵相关的能力提升至上限

精通全职
金杯

取得条件：将所有兵种的所有能力提升至上限

奖杯说明:全游戏最难的一个奖杯，游戏中共有14种技能，其中有11种技能有等级的设定，侦察兵、突击兵各有3个需要升级的技能，剩下的5个由支援兵包揽。每个技能最高等级为11级，升级的条件基本为使用该技能的特性完成一定的指标，一个技能从1级提升到11级通常要达成数以百计的指标，以侦察兵的隐蔽外套为例，提升到最高等级需要在发动后的隐身状态下累计杀死400名敌人，但首先技能本身就有冷却时间，想要频繁使用根本不现实，即使发动了也不一定能确保可以在持续过程中杀人，因此只能有针对性地制定游戏时的战术尽量多完成指标，加上总共有11个需要提升至满级的技能，耗费的时间可想而知，这也是为什么说在完成这个奖杯的过程中可以基本解锁除此以外所有其他的网战奖杯，而在完成这个奖杯的过程中，建议尽量完成"武器专家"解锁武器挂件所需要的挑战以节省时间。



KNACK

《KNACK》作为PS4的首发游戏，从公布伊始就一直是索尼力推的对象，从各大游戏会展上总会现身的巨大钠克雕像就可见索尼对本作是何等的重视。但在游戏发售之后，来自众多媒体的低分评价却让玩家陷入了深深的困惑之中，难怪索尼是过度自信了？答案是否定的。虽然《KNACK》确实存在着一些难以被无视的缺点，但却并非不值一玩，在现阶段PS4游戏缺乏的当下，《KNACK》更不应被无视。这款游戏的出色之处是需要玩家花费时间去感受的，相信各位玩家们在打通本作之后都会得出一个客观的评价。



KNACK		SCE	平台动作
PS4	KNACK		美版
	2013年11月15日	本地1～2人	59.99美金
	无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

文 八重樱&胜负师 美编 NINA

系统介绍

基本操作

左摇杆	移动
△键	切换状态
□键	普通攻击
×键	跳跃
○键	必杀技
右摇杆	冲刺/回避
OPTION键	开启菜单



与时下流行的动作游戏不同，《KNACK》虽然生在 PS4 平台上，但却是一款相当复古的作品。它没有复杂的技能组合，没有华丽的招式连段，初次上手难免会让玩家感觉很是“憋屈”。但这并不代表《KNACK》就是个毫无研究价值的游戏，恰恰相反，正是因为其复古的操作、极低的容错率，反而更会激起玩家们的挑战欲望。

虽然钠克的招式简单，但还是能组合出一些攻击手段的，比如跳起后按□键就是跳砸攻击，这种攻击威力要比普通攻击低 1/3 左右，但胜在能快速接近敌人出手，在被敌人围攻时还能有效解围。另外，冲刺 + 跳跃可以快速移动。但大多数时候，仍是需要玩家靠着一双拳头来打天下的，所以必须要注意观察敌人的动作规律，盲目出招并不是明智之举。最关键的是，右摇杆的回避技能并没有无敌时间，而且回避距离也非常有限，所以熟悉敌人的攻击范围是非常必要的。

○键的必杀技有三种组合方式：○・○是大范围的冲击波；○・□是持续一段时间的龙卷风；○・△是远程攻击，最多能同时锁定三个目标，对绝大多数目标都能一击必杀。在高难度下，及时使用必杀技是化解战斗难点的关键，但必杀技必须通过击破日长石、也就是游戏中随处可见的黄色水晶来积攒，攒满一个才可以发动，最多能攒满 3 个。

主角钠克可以通过通过吸收神器的形式让体型变大，最小的时候只有几十厘米，最大的时候能有三层楼那么高，体力槽和攻击力也会随着体型变大而增加。但这种改变并不是永久的，很多剧情中都会强制让钠克恢复原始大小。在部分关卡中，钠克还能和冰、木头、金属等物融合，融合之后钠克就会多出一段体力槽，受到攻击时优先损伤多出来的体力槽，其次才是钠克本体的体力。这些附属的能力会受到环境的影响，比如在阳光下冰就会融化、木头遇火会燃烧、金属遇到磁力机关就会被吸走。



关于收集

流程中经常会发现一些隐藏起来的房间，玩家可以在里面找到神器、日长石以及收集宝箱。前两者都是弥补钠克能力用的，收集宝箱中则可能开出零件或是宝石。

不得不说，本作的收集真是奇葩，因为玩家开箱时出现的道具是随机的，也就是说在打开宝箱前完全不知道会出现什么！而在游戏流程中，全部宝箱总计 68 个，但各种装置零件加在一起总共需要 40 个，另外还有 90 个水晶神器，一周目是绝对无法收齐的。而收集到的道具是不能跨难度继续的，也就是说假使我一周目开的是 HARD 难度，二周目也必须接通关存档打 HARD 难度，而且不能用选关的方式来收集。更要命的是，因为道具出现完全随机，所以越到后期越有可能开出已有的道具，简直叫人痛不欲生。

当然了，也并非没有相应的对策。如果是有 iOS 或是安卓系统手机的玩家可以去下载一个名为《KNACK'S QUEST》的三消手机游戏，可以用打游戏获得的分数去兑换收集道具，没有智能手机的玩家也可以自己在游戏里用 S/L 大法来刷道具，这两种方法下文都有详述。

关于皮肤

说完收集就来说一说皮肤。收集中会获得 6 种水晶神器，分别对应 6 种钠克的皮肤，只有收集到全部的水晶神器之后，该皮肤才会解锁。分别是：

吸血鬼钠克：用红宝石神器解锁后获得。攻击力和防御力都还算不错，并且打倒敌人后会掉落神器给钠克回血。

脆晶钠克：海蓝宝神器解锁后获得。效果为攻击力大幅提升，但防御力降低。

重拳钠克：绿宝石神器解锁后获得。攻击力最大，但只有两格必杀技槽。

日长石钠克：日长石神器解锁后获得。效果为必杀技威力提高，打倒敌人后会掉落日长石。

黑暗钠克：紫水晶神器解锁后获得。防御力最高，但日长石的吸收量极低。

钻石钠克：钻石神器解锁后获得。无论是攻击力、防御力还是日长石的取得量都是最强大的。

各个皮肤的功效都不尽相同，但最有用的，还是钻石钠克，打时间挑战模式和斗技场模式，要想拿到全 5 星评价基本就全靠它了。但钻石也是最难刷出来的一种水晶，各位玩家自求多福吧（点蜡烛 ING）。

关于挑战

通关一遍之后会开启两个挑战模式，分明是计时挑战和斗技场挑战。

计时挑战有 13 个关卡，内容就是在限定 5 分钟时间内消灭几个场景内的敌人，通关之后会根据玩家剩余的时间、击败敌人数量（这个奖励是必定会获得的）、以必杀技击倒敌人的数量、是否无伤给予相应的奖励分数，并最终评定出 1 星至 5 星 5 个等级。要取得 5 星评价关键在于多使用必杀技和无伤这两项，在场景内会有隐藏房间，其内有大量日长石和神器，路边的日长石也千万不要放过。



斗技场挑战共计 3 关，每关的要求都是在 5 分钟内消灭 10 组敌人。通关后会根据所剩时间、已完成的回合数、以必杀技消灭的敌人数量、是否无伤给予相应的



奖励分数，并最终评定出1星至5星5个等级。斗技场无需刻意去追求无伤，但一定要多使用必杀技，这是取分的关键。只要能将全部10组敌人都消灭掉，取得5星评价并非难事。

这两个挑战模式就算拿到全部5星除了有2个奖杯外，再无其他奖励，所以如果玩家并不打算白金本作的话也无需刻意来玩。如果是为了白金的话，建议玩家先拿到钻石钠克的皮肤，钻石钠克对大多数敌人都有一击必杀的攻击力，而且打碎日长石后的增长量也是最多的，很容易攒满必杀技槽，回合过半之后一路开着必杀技冲过去可谓是轻轻松松。

关于难度

第一次进游戏玩家可以选择简单、普通和困难三个难度，简单和普通两个模式基本没什么难度，人人都能上手。但困难难度会让绝大多数玩家直接吐出一口鲜血来。虽说游戏里，无论是杂兵还是BOSS都是只要打个三四拳就能解决，但在高难度下，钠克也是处于同等状态下，被普通攻击命中会掉一半血，假如是蓄力攻击，更有可能直接被秒。也就是说，困难难度下，玩家基本全程都处于不是秒敌人就是被敌人秒的微妙境地，通关一遍下来，少说也得死个一百来次。

然后，通关困难难度后，会出现“非常难”难度，并且还有个金杯……

不过制作组还是给玩家留了个小小的后门，那就是双打！接上2P手柄后在游戏画面下按□键，2P角色就会入场。2P角色拥有和钠克同样的外形，但是没有颜色，也没有体力。它的特点是就算被敌人消灭也会在很短时间内复活，在某些极难搞定的关卡内，引入2P角色能让战斗轻松许多。但要注意的是，画面视角是跟随1P玩家而动的，2P玩家很有可能会跑出视野。而让一位玩家同时控制2个角色又不是很现实（因视角问题会严重影响到攻击效率），所以最好还是找基友来帮忙比较好。



攻略流程

第1-1章 终极杰作

一开始是在博士的实验室内的教学关卡，难度不高，直直走下去即可。

第1-2章 维克托的挑战

此处的敌人明显开始凶悍了不少，多使用R键来回避敌人攻击，部分敌人的攻击方式并不只有一种，高难度下不要贸然出手攻击，注意观察敌人的攻击套路以及攻击范围，再瞅准时机动手。最后会有场大杂兵战，用必杀技可轻松解决。



收集



在远程必杀技教学后，会自动跳到对面，打破有裂缝的墙



有三个敌人的方形场地，打破右边的墙



自动攀爬后，打破台阶下面白色的墙

第2-1章 森林中的调查团

甲壳虫的敌人分为两类，一类只会冲到玩家面前，跳起或是回避都能轻易躲开；而另一种红色的会冲刺一段距离后爆炸，对小范围内都有伤害判定，保持距离。

哥布林的机关躲到正下方就能回避，普通的哥布林杂兵可以等他们挥动斧子两下后的硬直期将其解决。

第2-2章 老岩山矿坑

塌桥剧情之后会出现一大波身披盔甲的哥布林们，场地小敌人多不太好对付，建议先用旋风必杀技解决掉第一波敌人，第二波只有2个哥布林，应对就容易多了。

会放箭的哥布林的蓄力剑一定要躲开，中一箭就大伤血，高难度更有被秒的危险。



收集



在左侧有一只昆虫的地方，有可以打破的墙



用身上的神器零件开机关后，往回走一点，可以打开原先锁住的门

第2-3章 维克托的力量

一边击碎沿途的石块一边继续前进。会遇到会扔炸弹的哥布林，二段跳 + □键的形式接近他身边再将其消灭。要注意的是，敌人临死前可能会在脚下丢一个炸弹，所以即便看到敌人已被击败也要跳开他所在的区域。

滑过冰面坡道后，下面有 3 个杂兵。先到右下角解决掉丢炸弹的哥布林，剩下两个就好对付了。

剧情后有一场与维克托的机器人的强制战斗，首先是一个会使用“拥抱”技能的机器人，被抱住就要连打 × 键挣脱，否则会一直掉血。打倒它之后是 2 个用网兜的机器人，左右挥动网兜时推动右摇杆能躲避，被网兜扣住也许连打 × 键挣脱。最后还是两个“拥抱”机器人。能用必杀技的话就尽量放吧。

遇到维克托之后，他的机器人就会帮我们清理一部分敌人，但当出现炸弹兵时就不怎么管用了。



收集



见到维克多后往前走一段，看到有冰的地方后，打破左前方的墙

第2-4章 越过湖泊

在冰面上滑行时小心不要掉下去，远处的敌人可以用必杀技○ + △来解决。

收集



消灭 5 只甲虫后从小洞通过，左上方的墙可以打破



在滚石过后，往上一小段，打破正面的墙壁

第3-1章 双人冒险

从这一章开始多了会丢炸弹的机关、会放出刺的机关和会扔飞镖的哥布林敌人。

经过一段尖刺机关后前面有一块被树叶盖住的地面，是个陷阱，要跳过去。紧接着是一片有方块金属板拼成的区域，如果踏上金属板，前方就会有大量箭射出，根本无法回避，正确的方法是跳过只有 3 块金属板的那一排，就可以避免触到机关。跳过机关后，前面同样有个被树叶盖住的陷阱。

青色的哥布林比较难对付，可以放大招直接将他解决掉。



收集



在有两个回旋镖敌人、一个弓箭手的场地，红色闸门左边的墙壁可以打破



通过一片遍地机关的区域，自动剧情后会有一场强制战斗，场地中右边的墙壁是可以打破的。

第3-2章 冰封的洞窟

打破沿途的冰柱可以强化钠克的身体。左上角的体力槽旁会多出来的一条槽，代表着钠克可强化到什么程度。

被冰强化之后的钠克拥有对大多数敌人一击必杀的威力，但要特别小心那些使用会发红光的武器的敌人，他的武器砸到地上会有个火圈，伤害巨大。

抵达冰封洞窟的出口后，需要钠克去分别去往左、前、右开启 3 个机关。来到阳光下后钠克身上的冰就会在一分钟内融化，因此必须速战速决。每开启一道机关，钠克就会回到起点处补充冰块。全副武装的巨型哥布林只能等他挥舞武器两次后的空档才能对他造成伤害，其他时间他都会用盾牌格挡。

收集



第一个红色闸门区域的左侧墙壁可以打破



走过会断裂的冰桥后，打破榴弹兵身后的墙壁

第3-3章 森林中的要塞

这块区域内同样有大量的压感机关，同行时要格外谨慎。

前方会有一场小BOSS战，贴近BOSS身旁，引诱他出手攻击，连续两次回避成功后就能对他造成一连串打击伤害。打几下之后他就会落荒而逃至下一个场景。再次交手时，场地内会有个炮弹手捣乱，依旧是打他几下就会跑。最后一战是在一个方形场地内，玩家首先要解决掉场地内的3个杂兵后BOSS才会下来。BOSS在上面时会经常放出紫色光波攻击，再加上场上3个不同武器的杂兵会让玩家倍感困扰。必杀技能快速将它们解决掉，没有的话就只能依靠勤走位来回避伤害了。BOSS下场后依旧是利用引诱其出手后的空隙攻击即可。

收集



过了有压感机关的木桥后，打破前方的木栅栏



三个设置型炸弹陷阱过后有一个锤子兵和一个榴弹兵的组合，此处左边的木栅栏可以打破

第3-4章 哥布林酋长

坦克分为两种，一种体型较小，只会发射炮弹和冲刺，另一种体型较大的可以制造保护罩，碰到保护罩就会伤血。防雨罩消除后必然会接一发炮弹，然后才会出现攻击时机。

收集



干掉第一辆坦克后有个小剧情动画，此后转身往右走，打破身后的墙



与大批坦克作战的广场，上方有墙壁可以打破



第一次向上攀爬后会遇到两辆坦克，此场地左侧墙壁可以打破

第3-5章 哥布林的机器人

第一场正式BOSS战。这一场BOSS战的目的是在BOSS的各种攻击下接近他，只要给他三拳，就能进入下一个阶段。第二阶段BOSS的攻击方式是导弹，接近后引诱BOSS出拳，等他露出破绽再出手。第三阶段不太一样，需要捡起地上还没爆炸的炸弹，往BOSS身上扔过去，如果没有把握的话，建议不要去捡，因为这种炸弹也是一击必杀的（注意观察，BOSS丢出来的红色炸弹是可以捡的，白色的只是普通导弹而已）。最后一阶段，BOSS会投出三个一组的燃烧弹，注意火焰的上方是无法用跳跃通过的，只要顺利接近，就能给BOSS最后一击。

第4-1章 大逃亡

这章开始会出现许多人类敌人，只有持炮筒的那种人类士兵较为难躲避，其他问题都不大。注意不要错过本章的第2个收集即可。

收集



在一条横向走廊的右侧尽头，有一个把手，击打一下栅栏就会打开



本章节最后一场战斗，在消灭完敌人后，注意出口位置有个机关，击打一下左上方那个原本打不开的栅栏就会开启，但注意不要走到阳台上，不然就会触发剧情，这一章节自然也就结束了

第4-2章 夜间的入侵者

首先要打倒20个巡查机器人，移动中的机器人，只要绕行到他的背后就不会被发现。另外要注意本章的收集也容易遗漏。

收集



通过池塘区域的圆形场地后，对面的墙可以打破



这个非常容易漏，原因是干掉 20 个机器人后，就会进入强制战，然后这一章节就结束了。玩家需要拿到第一个宝箱时，干掉少于 19 个机器人，然后往左侧搜索，隐藏房间会由一个机器人把守。取得宝箱后再杀够 20 个机器人即可

第4–3章

维克托的秘密

隐形钠克只对镭射光线有效，人类士兵和战斗机器人是可以侦测到它的。并且隐形钠克的体力极低，基本处于一击必死的状态，并不适合战斗。但假如玩家用隐形钠克打倒 20 个敌人的话，就可以解开一个奖杯。

收集



上楼后有一个通风管可以打破，变成透明钠克进入



在中间有旋转红外线，并有四个敌人的场地，有一扇锁着的门，要变小后从上面一层的缝隙就



钻过去，才能打开上方的机关，也是比较容易漏的一个宝箱

第4–4章

追踪

传送带的两端都有电网，切莫碰触。此外，传送带上的货物有可能会爆炸，也不要过久停留。

接下来需要不断开启机关，借助移动的平台抵达屋顶。

来到屋顶同样少不了一场强制杂兵战，好在此时钠克身形巨大，要应对也没太大困难。

收集



过第一个输送带后，打破正面的电子门



开升降平台的机关前，打破台阶左边的电子门

第5–1章

巨大神器所在地

蜘蛛会向前方喷射扇形毒液，还会出现一种长着蝙蝠翅膀和尾巴的飞行怪，会发出冲击波，需要 2 次攻击才能解决。

留意观察石壁的裂缝，有亮光的地方就可以击破，里面有大量月长石。

简短剧情后有强制战斗，士兵会发射电网来困住钠克，被困住时要赶紧连打 × 键挣脱。解决完 4 波敌人后进入下一章节。

第5–2章

地下发掘现场

铲土车全部都是可以被破坏的，能获得大量神器。

对付有人搭载的巨大机器人，首先要靠近它，引诱它出拳，三套拳过后有破绽，跟上攻击它三次，然后马上要跳远拉开距离躲避敌人的炮弹，再上前重复之前的操作。

后面两个丢汽油桶的敌人很是烦人，可以引诱他们先把 6 个油桶都丢完，或是直接用必杀技解决他们。

接下来会需要钠克同时对付多个人控制的巨大机器人，之前的诱敌打法此处不太适用，开战后立刻冲到其中一个机器人身边将它往版边打，能有效压制住它的攻击。场上还有一些无人驾驶的闲置机器人，最好一同破坏，否则一会儿就会有人来开动它。

第5–3章

被遗忘之地

门上有 8 颗圆珠的门，一定要用神器才能开启。第一扇门可以击碎门前的装置来获得神器，第二扇门则需要钠克站在蓝色光带上吸收神器，但要注意不能被上面的光柱照到，神器会被吸走。吸到足够的量，门就会发出橙色的光芒。

接下来的剧情中，钠克被巨大神器发现，因此需要快速通过，不能长时间置身于神器的光线照射下。

之后遇到的敌人，要等它的屏障消失 2 面之后再司机接近，同时还要躲避敌人丢出来的光剑，趁他的屏障全部消失后快速解决他。

收集



第一次遇到地面激光陷阱时，右边有个虚幻的墙壁可以直接穿过去



在有 6 个神器和 2 个吸收环的场地，左边墙壁中间有个裂缝，但钠克身体变大了就不能进入，也是很容易遗漏的一个宝箱

第5-4章
沉睡的遗迹

遭遇巨大守卫后，这个敌人会使用广范围的冲击波，跳起躲开，另外他还会连续挥三次剑，被砍中就伤血惨重。趁着他持剑发呆的时候上前攻击，每次攻击他胸前就会裂开一点，几下就能搞定。

之后钠克再次吸引了巨大神器的注意力，往回跑。

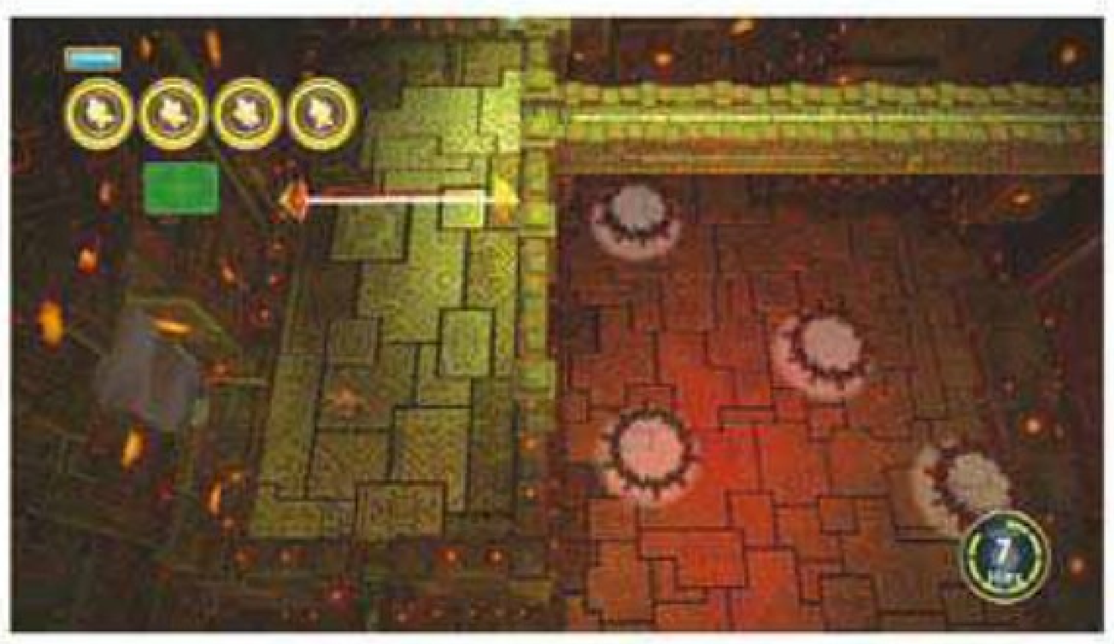
解决掉两条神器蛇后会再次引起巨大神器的注意，此时需要往左跑，但要先让巨大神器破坏掉前方的障碍才能前进。

最后要向画面外跑，边跑还要边消灭之前曾经遭遇的敌人。

收集



本章节开始后不久，有一个敌人会从远处投掷黄色晶石，在离他比较近的场地处，有一面墙可以打破



在地面全是吸收环的区域，注意左侧有一面虚幻墙可以进入



在一条走廊里遇到两条神器蛇时，注意右边的虚幻墙是可以进入的

第6-1章
救援任务

借助传送带的作用一步步往上爬。丢链球的士兵只要引诱他把链球丢出来之后就可近身攻击了。

收集



本章快结束时，向上层移动的履带后面有个小石洞，打碎石块后进入

第6-2章
蒸汽道路

本章中，钠克需要借助木头的帮助让自己变大。但被敌人的火箭射中后木头就会燃烧起来，不断消耗，需要随时使用路边的木头和火炉补充。燃烧状态下还能破坏木门。

最后需要让钠克点燃三个火炉后铁门才会放下。



过场动画后到达第二个火炉，往回走一点，打破墙壁后进入



往前一小段，过一座短桥后，打一下左上方的木门，令其燃烧



回复普通状态后，在有女机器人的场景，左侧墙壁可以打破

第6-3章
月光下的城墙

一直往前走就可以，最后需要借助木头的力量让钠克变大，然后爬上塔楼。

收集



本章节第二场战斗后，出口通道右边的墙壁可以打破



两个弓箭手的小场景，右边的墙壁可以打破



下一个战斗场景，还是打破右边的墙

第6-4章
卡崔娜的陷阱

遭遇到卡崔娜后有场难产的杂兵战，伺机用必杀技将它们一网打尽。

救出博士等人后，追随卡崔娜一边消灭杂兵一边来到屋顶，但还是让这个狡猾的女人逃走了。



收集



到达一个半圆形的阳台，打破右侧的墙壁



从城墙上落下，前方是机场，此时不要前进，打破左侧身后的墙

第7-1章
守护之物

注意地上的地雷，有一圈淡淡的篮圈代表地雷的有效杀伤范围，踩一下引诱地雷爆炸后再通行。

被巨大机器人追赶时，可利用机器人的齿轮来破坏木箱障碍物。

拿斧子的哥布林士兵会将斧子砸到地上制造冲击波，注意回避。

收集



在一大堆木箱的场地，打破右边的木箱可以看到入口



大机器人追赶你时，落到下层，此时右侧有一扇铁门可以打破

第7-2章
哥布林入侵

虽然叔叔告诉我们要保护城市，但连路灯上都是日长石，怎么能不大搞破坏呢？

城市内的日长石和神器数量很多，保持钠克处于巨大形态下，杂兵并不会是太大的问题。

收集



在看到前方有路障要从左侧房顶绕过去时，注意左侧有个有裂缝的墙可以打破

第7-3章
反击的开端

久违的战车又出现了，而且这一次还多了喷射毒液的功能。不过我们也可以将打废了的战车丢出去砸敌人的机器人，效果出众。

有裂缝的楼体都可以被破坏，后面是大量的月长石和神器。

和冈大哈视频通话后，爬上后面的楼房，来到另一测，解决掉全部战车。

第7-4章
钠克大反攻

这一章基本就是在打战车和飞机……爬楼时要小心火焰。

第7-5章
冈大哈的机器人

与冈大哈机器人可以说是游戏中最简单的一场BOSS战，主要是因为BOSS虽然行踪飘忽，但破绽都比较好抓，击中三拳就能进入第二阶段。第二阶段一开始，需要离远了回避BOSS的波动拳，在打中BOSS一拳后，他的双拳会发光，此时他会使出热血的北斗百裂拳，不过基本上也是中看不中用。第三阶段新增的束缚力场不会造成损伤，所以不用躲避，反倒更容易在BOSS瞬移时反击。看来还是钠克的拳头更厉害。

第8-1章
遇难

这一章没什么难点，只要注意红色水晶会爆炸就可以了。

第8-2章
秘密基地

控制钠克依次破坏掉三座炮台。

第8-3章
峭壁工厂

这一章有许多需要借助蒸汽漂浮通过的地方，漂浮时小心不要碰到电柱。

收集



往上不断跳的伸缩平台处，跳到最右上方，打破墙壁

第8-4章
哥布林的地底城

小心喷射蒸汽的机关。

遇到会控制机关枪的哥布林时，要先绕到它的身后，将它从座位上打下来，才能将机关枪破坏掉。

解决守卫者时，因为守卫者每次攻击2下就会后退，很难近身，所以在它出第一拳后用跳跃攻击能对它造成一次有效伤害。然后守卫者会用屏障将钠克炸开，之后会频繁使用跳砸等技能，出现慢镜头时回避，成功的话就可获得反击时机了。

收集



第一次遇到盾牌哥布林的场地，左上角墙壁可打破

第9-1章

潜入

无难点的一关，持小锤的哥布林会先左右挥锤一次，然后有个砸地的冲击波，在它砸地时跳起攻击即可，不要等它一套动作结束，否则它会后退。

收集



干掉两个小锤哥布林后，在拐角处打破一面墙



在一颗单独的地雷前，此处的墙壁可以破坏

第9-2章

军火工厂

钠克会吸收零件变成巨大的金属钠克。第一次变身后，蓝色引力装置会将零件全部吸走，此时需要继续往前走，关闭机关，击退持枪的杂兵后才能重新取回零件。

来到废料处理机处，需要用零件填满机器直到绿灯全部亮起后才能开门。蓝色的磁力地板会吸住钠克让其无法自由行动。

最后一个废料处理机前，是引力装置和磁力地板组成的区域，钠克必须要先往左走关闭磁力地板的开关，才能顺利通过。

收集



在有两个斧子兵的大房间内，打破正前方的墙



通过第一个废料处理机后，金属垃圾左边的墙可以破坏



打破第三台废料处理机左边的墙壁，注意不要先启动处理机，不然就会错过这个宝箱



启动第四台处理机后，转身往回走，打破角落的墙壁

第9-3章

前往冈大哈根据地

这一关内有很多磁力地雷，虽然不会对钠克本体造成损伤，但会吸走大量的零件，只能等地雷的磁场变小时再伺机通过。

与战车交战时，多多使用投掷技减少与敌人纠缠的时间。

收集



看到磁力地雷后，打破绿色的闸门，再打破里面的墙壁



在坦克仓库时，经过红色铁桥时，打破桥中间的墙壁



冲出坦克仓库后，走左边的岔路，走到底打破里面的墙壁

第10-1章

荒野的废墟

借助飞行器往上攀爬时，有时会遇到投掷飞镖的敌人很是烦人，保险起见是等它收回飞镖后再行动，或是干脆用必杀技一口气解决掉。

飞行器受到干扰后无法久站。

进入山洞后会遇到手持盾牌的哥布林，引诱它出击 2 次后会有攻击破绽。

收集



跳过断桥，打破木栅栏



刚进入洞穴内，在悬挂炸弹附近的墙壁可以打碎

第10-2章
上古的警告

本章一开始就有场艰难的杂兵战，高难度下估计会让许多玩家“欲仙欲死”。我的打法是先集中攻击右侧的敌人，记住敌人出现的位置，等它一现身就几记重拳将其消灭，能防止敌人使出攻击招式。因场地上敌人很多，步行会很危险，建议多使用跳跃攻击，虽然伤害较低，但也相对安全一些。

之后会遭遇到一种丢镰刀的哥布林，镰刀丢过来时会有慢动作，回避成功后就有攻击时机了。

收集



进入洞内，干掉两个投炸弹兵，左边的闸门会打开，闸门左边一点的墙可以打破

第11-1章
欲速则不达

移动时要小心不要碰到红色岩浆，会伤血。冰钠克如果碰到岩浆的话，冰也会融化掉。

收集



第一个过场动画后，打破左边的墙壁



一个枪手、一个手榴弹兵的场景，右前方的墙壁可以打破

第11-2章
智慧的考验

圆形门有三个开关，分别在正前方、左侧上面和左侧下面。

接下来几道门都是要开启机关后在一定时间内完成特定动作才能通行，比如有一扇门，开启机关后两边会源源不断出来移动地雷，玩家需要安全躲过 10 个地雷大门才会开启。而下一扇门，开启机关后会出现一个迷宫，玩家要在限定时间内先打开右上角的机关，再返回打开左侧的机关，让红色标记全部变成绿色后，大门才会开启。

收集



巨大圆形门左边的墙壁可以打破



第一个绿色光墙的迷宫场景，右边的石墙可以打破

第11-3章
上古的钥匙

这里同样有一个走迷宫的门，比前一个简单一些，但需要钠克及时跳起来回避掉圆球的攻击。

收集



进入狭窄的通道后，在一个 U 字形通道的左下角有一面墙可以打破

第11-4章
钥匙的下落

遭遇到卡崔娜后，钠克就会中毒。之后和卡崔娜有场小战斗，她的攻击只有一种模式，左右横斩各一次，然后接一个蓄力纵斩，全部躲过后给她 4 下攻击她就会逃走。

之后钠克也一直处于中毒状态下，需要一边吸收路上的神器一边击退敌人。

第11-5章
卡崔娜机器人

本章要打 BOSS 卡崔娜机器人。此时钠克依旧处于中毒状态，体力会不停减少，而且机动性会变差。在高难度下，体力减少的速度很快，因此这场战斗一定要速战速决。第一阶段击中卡崔娜一拳后，把她的子弹引到一边，然后就有比较大的场地去躲BOSS 的突刺攻击了，突刺落空，便是反击的最佳时机。第二阶段要先换场地，这个过程中打破神器箱子可以补充体力。打中卡崔娜一拳后，她会采用两种攻击模式，一种是先开枪连射，再使用突刺；另一种是连用两个突刺，后者更容易躲避。第三阶段接近 BOSS 的部分是难点，BOSS 的光弹射击频率不太固定，一定要等光弹飞过去之后再移动。最后，用一个二段跳躲过 BOSS 的地面冲击波，便能给她致命一击。

第12-1章
为了拯救世界

本章无难点，就是控制钠克在透明形态和普通形态下切换通过机关。

收集



在飞船外移动时，经过三个黄色风扇，前方左侧有一面墙可以打破

第12-2章
正面进击

本章需要经过由许多铁丝网拼成的路，铁丝网站久了就会掉下去，一定要尽快移动。杂兵们没什么难度，变大后的钠克能轻松搞定它们。

收集



坐移动平台到对面的小剧情过后，往左走到底，打破墙壁



本章节最后有两个机关枪机器人，在此场地左边有一条很窄的小路，走到底可以打破墙壁

第12-3章

夺回钥匙

同样没什么难点，一直打下去直到与维克托相会。

收集



关卡开始不久，在下层有两个投矛机器人的场地，左侧墙壁可以打破



到达左手边的背景为巨大的红色管道的场景，需要杀死所有的敌人，从中间箱子的缝隙中挤过去，在这个区域左边的墙壁是可以打破的，注意不要往前走太多，不然就会触发挤过缝隙的剧情而错过宝箱

第13-1章

世界末日

本章开始后，能看到维克托的士兵们在和神器的守卫者交战。此时若直接插入战斗，双方都会攻击钠克，不如静观其变，待其中一方被消灭后，再让钠克坐收渔翁之利。

变大后的钠克基本无所畏惧，但要面对巨大的守护者还是应小心应对。守护者的下砸攻击会放出紫色冲击波，速度很快，见它抬手往下挥时就应跳起回避了。回避成功后跟上给它两拳，守护者就会发出防御罩将钠克弹飞。它还会出拳三连击，这个很好回避。

收集



第二次切换画面的小剧情后，在左前方的岩石可以打破

第13-2章

巨型钠克、巨大遗迹

主要敌人是守护者和神器蛇。山壁上的维克托机器人以及日长石都是可以被破坏的。

第13-3章

巨大遗迹的内部

沿着神器搭成的桥往上爬，不要理会神器蛇的干扰。

收集



把身上的神器搭成桥后，在上到第二层时，注意峭壁上露出一点绿色的地方，那里可以打破，这是最后一个宝箱了

第13-4章

最后的守护者

一开场就遭遇了一个看上去很狂霸酷拽叼的守护者。他的攻击方式也明显多样化了许多，首先会不断地放出光箭，移动就能躲开。即将靠近它时，它就会制造出一道绿色防御屏，同时开始在地面上制造出火柱。火柱无法跳过，只能移动来躲避，防御屏能通过攻击来破坏，一边躲避火柱一边破坏防御屏，来到敌人身边出手攻击。但这次是无法对它造成伤害的，敌人会将钠克弹远，同时手里多了一把剑。再重复之前的步骤一点点接近敌人，对它造成一次有效伤害，它就会撤退。

下一场景内，敌人会先放出一道全屏光壁，往回跑千万不要碰到。躲过之后开始接近敌人，敌人此时会丢出紫色炸弹，还有之前用过的绿色防御屏和火柱，还是按照刚才的方法一点点接近敌人身边，一通老拳之后，敌人就跌落深渊了。

第13-5章

最后之战

没想到之前跌落深渊的敌人竟然阴魂不散跟随钠克爬上了塔顶，还和巨大神器合了体，简直是……一开始，他会使用吸心大法把钠克打散架，我们要做的是不断接近，把尸体捡回来。用冲、跳、冲的移动方式，可以更快到达，减少 BOSS 使用干扰攻击的次数。变大后要一边回避攻击，一边找机会接近 BOSS，不可心急，不然很容易受伤。打中三拳之后，BOSS 会用没有攻击力的冲击波把钠克弹开，接下来要躲避 BOSS 的一连串攻击。从接近 BOSS 到慢慢往场地外侧移动的方式，可以更容易躲过地上的火焰。躲避紫色炸弹时不要总往一个方向移动就可以了。BOSS 第二次使用吸心大法时后，会同时放出四个精英守卫，利用 BOSS 的攻击是可以将他们干掉的，为了节省时间，以免夜长梦多，干掉正面的那一个就可以了，然后还是尽快靠近，重新变大时，BOSS 的冲击波有清场的作用。



手游《KNACK'S QUEST》介绍



《KNACK'S QUEST》是索尼为配合《KNACK》制作的一款智能手机平台的免费三消游戏，玩家可以在港服下载到本作。苹果手机用户可以通过更改“所在国家或地区”的形式换到港服去下载本作，具体操作可以参照P29页的“PlayStation APP使用教程”中关于更换所在服务器的说明。

《KNACK'S QUEST》本身就是个独立的游戏，并不需要必须依托PSN账号，但假如玩家在游戏中登陆了PSN账号后，那么在三消游戏里所获得的道具就可以联动到《KNACK》中，能帮助玩家尽早获得收集道具。

游戏有两个模式，分别是：

1. 章节模式：第一次玩游戏只能先从章节模式开始玩起。共有6个章节，每个章节中又有3小关。除第一章外，其余5个章节都附带不同的条件，第2章节会出现冰零件，随时间流逝而逐渐融化；第3章节必须要先消除相邻的零件，才能消除玻璃零件；第4章节的木头零件会随时间流逝而燃烧殆尽；第5章节，消除铁零件时也会一并消除下方的一个零件；第6章节，毒零件只能用超级招式消除。

2. 打通“章节”模式后就可以选择无尽模式了。无尽模式下，只要有时间就可以持续玩下去，各个关的分数累计计算，游戏结束后会根据所得的分数来兑换奖励的道具。每兑换一次道具，下一次所需的分数就会更高，取得难度也就越大。

玩法介绍：同所有三消游戏一样，想要取得高分就必须一口气同时消除好几组零件才行。有个基本战术是刻意不消除某一种零件，累积到一定量之后再消除就能爆出更高的分数，不过由于游戏有时间限制，而且难度越高时间越短，所以上述所说的未必完全实用，大家还是应随机应变的好。持续数秒没有找到能消除的零件的话，系统就会自动给出提示，如已确实没有能再消除的，系统会自动更换一个新的版面。

连续消除可以获得日长石，4颗日长石能积攒满一个必杀技的槽，点击右上角的黄色量表就能使用超级招式，随意消除任意一个零件。攒满三个量表之后，从下往上滑动量表，钠克就能发动超大威力的弹幕攻击，效果是直接将画面内某一种零件全部消除掉，很适合用来摆脱困境。



KNACK白金攻略

奖杯总数	42	铜杯	28	银杯	9	金杯	4	白金	1

白金难度	7/10
白金所需时间	35小时以上
在线奖杯	无
最少通关次数	3遍以上
有无可能错过的奖杯	有
奖杯BUG或事故	无
其他需要	最好有双手柄，且有另一个玩家帮助；有苹果移动设备

想取得《KNACK》的白金奖杯，比想像中要难得多，主要有三个原因：1. 游戏本身的难度不低；2. 奖杯的要求比较高；3. 全收集需要运气成分。通过一些硬件和其他玩家的辅助，可以明显降低难度，但如果不注意顺序，还是会浪费不少的时间。参考以下白金路线与具体的奖杯攻略，可以少走不少弯路。



白金路线

0. 如果有苹果或安卓系统的移动设备，请先下载免费三消游戏《KNACK'S QUEST》，使用自己的PSN账号登陆，然后一关一关往下打，直至开启无尽模式。无尽模式一局几分钟，有一点三消游戏基础的玩家拿一两百万分应该不成问题。打到四五十万分才能开一个宝箱的程度，就把游戏删除，然后再下载一次，这样一来获得的道具会保留，但游戏存档会归位，获得宝箱又会变得很容易。利用碎片时间，把这个过程重复两三次即可。

1. 一周目直接从困难难度开始，接收三消游戏中取得的全部道具，这样会比较早开启博士的发明装置，对流程会比较有利，同时减少约一遍流程的收集时间。如果没有苹果移动设备，省略掉上一步，那困难难度大概要通三遍才能完成全部收集工作。

2. 一开始就打困难难度是因为只有通关才能开启非常困难难度，一周目尽可能将68个宝箱全部收集到，漏掉任意一个，都需要再打一遍，无法用选关来补救。困难难度敌人的攻击力很是夸张，玩家经常被秒杀的状态可能会让人极不适应，毕竟这与《KNACK》发售前给人的印象有很大反差，通关时挂掉一两百

次是很正常的。当然，在不断被秒杀、重试的过程中，玩家也会慢慢习惯游戏的节奏。一周目通关一般在 10 小时以上。

3. 选择新游戏新存档，不要覆盖原来的存档，把非常困难难度通关一次。由于存档不继承，加上难度再度提升，这一遍也挺艰苦。注意合理分配超级招式的使用时机，可更容易通过难点战斗。当然，有双手柄、有另一个玩家一起配合的话，难度会下降很多。困难难度要是有些地方打不过，也可以用双打战术来解决。

4. 继承一周目困难难度的存档，开始二周目。由于已经接受了非常困难的洗礼，此时打有能力继承的困难难度应该已经不成问题，但玩家还要接受随机收集的煎熬。利用下文推荐的方法，可以把全收集控制在三周目之内完成。



5. 计时挑战和斗技场模式全 5 星需要一些技巧，具体参看这两个模式的说明。接下来就是各种特殊条件型的奖杯，如果在流程中没有拿到，可以选关选低难度来补。还有一些 BOSS 战相关的奖杯，也都不是很难。最麻烦的其实还是一开始就打困难难度造成的挫败感，然后就是四周目左右的流程，以及全看运气的收集。基本上只要搞定非常困难通关和全收集，白金就唾手可得了。

刷水晶大法

游戏中一共要刷 6 种共计 90 块水晶，水晶在三消小游戏中可以取得一部分，但是对于没有苹果移动设备的玩家来说，就只能老老实实通过多周目不断刷宝箱了。由于水晶会重复取得，比如某种水晶我只需要 15 块，但是拿到 15 块之后还是有可能拿到 16、17、18 块，多拿到的同种类水晶一点用都没有，有时甚至多拿一倍都不止，稀有水晶却怎么也拿不到，令人抓狂。这里介绍一种刷稀有水晶的方法，具体步骤如下：

1. 首先博士的发明要全部取得，宝箱不漏的话，大概打一遍半就可以搞定。之后宝箱里只会开出水晶，但完全是随机的。

2. 在流程中选择秘密房间离关卡起点比较近的来刷水晶，但要注意的是只要开出来的不是自己想要的种类就马上按 PS 键退到主界面，然后按 OPTIONS 键选择第一项“结束应用程式”。

3. 重新进入游戏，再次到达隐藏房间，发现宝箱还在，然后打开碰运气。不行的话重复第 2 步，直至拿到自己想要的水晶。

这个方法的要点是不能让游戏出现自动存档，这样的话宝箱就不能重复刷，为了避免误操作，最好先备份存档。

还有一点当然是选择合适的关卡，推荐第 1-2 章（三个宝箱）、第 3-4 章（第 1 个宝箱）、第 4-1 章（第 1 个）、第 4-3 章（第 1 个）、第 6-3 章（三个）、第 9-3 章（第 1 个）、第 12-3 章（第 1 个），在进入这些关卡时备份个存档，然后就可以开始刷了。这个方法绝对可行，但就是太看“人品”，我最快是刷两三次就显灵，最多在同一个地方刷了三十多次！好在一切都过去了……



终极杰作 KNACK（白金）
取得条件 获得除此之外的所有奖杯

哥布林酋长勋章（铜杯）
取得条件 击败第 3-5 章的头目

冈大哈勋章（铜杯）
取得条件 击败第 7-5 章的头目

卡崔娜勋章（铜杯）
取得条件 击败第 11-5 的头目

守护者勋章（铜杯）
取得条件 击败第 13-5 的头目

奖杯说明 BOSS 战奖杯等同于剧情奖杯，一周目通关过程中即可获得。

快速挥拳者（铜杯）
取得条件 使用冲刺攻击命中敌人 100 次

奖杯说明 冲刺攻击即推右摇杆使出冲刺后按□键，是比较常用的技巧，稍加注意的话，流程进行到一半时就应该累计到 100 次了。

神器狂热（铜杯）
取得条件 获得总计超过 10 万个神器

奖杯说明 一周目流程完成前即可获得 10 万神器。

集中火力（铜杯）
取得条件 用单次超级招式击败超过 8 名敌人

奖杯说明 这种机会非常少，确定可解的地点是第 10-2 章，有一处刚好有 8 个敌人，用○・○的大范围冲击波清场即可。没有成功的话可自杀再试一次。

巨投（铜杯）
取得条件 投掷汽车摧毁 5 架炮艇机

奖杯说明 投掷坦克的尸体摧毁飞机也算，基本上可随流程获得，不太可能遗漏。

哥布林猎人（铜杯）
取得条件 击败 100 名哥布林敌人

机器人猎人（铜杯）
取得条件 击败 100 台敌方机器人

奖杯说明 流程中的哥布林和机器人敌人远超 100，不会遗漏。

连击新手（铜杯）
取得条件 装备连击计量表时达成 20 连击

奖杯说明 首先要获得所有连击计量表的零件，解锁这一装备，之后在画面右下角会有连击显示。连击没有时间限制，但一受伤就会立即中断。但总的来说 20 连击还是比较容易达成的。

连击专家（银杯）
取得条件 装备连击计量表时达成 50 连击

奖杯说明 这个奖杯略有难度，主要是连击计量表装备的情况下，每 8 连击会增加一定比例的攻击力，24 连击时达到最大，之后打杂兵基本都是一下搞定，这样算一下就得连杀三四十个敌人不受伤，建议在挑战这个奖杯时，除了力求稳定之外，超级招式也别省，觉得比较难对付的杂兵组合就直接用旋风清场，也可以赚取一定的连击数。

强行突破（银杯）
取得条件 在未被击倒情况下击败第 3-2 章的 3 名守门人哥布林并完成该关卡

奖杯说明 高难度时打到这里还是很容易被秒杀的，推荐在通关后用选关模式来补这个奖杯，选低难度基本没什么压力。守门人哥布林手里有盾牌，进攻时要耐心点儿。当然，如果之前积累的三个超级招式，那就太轻松了。

专业入侵者（铜杯）
取得条件 未被第 4-2 章的警卫机器人的扫描光线侦测到就收集完成透明水晶

奖杯说明 比较简单的一个特定关卡奖杯，从有探照灯的机器人身后或侧面攻击都可以，被光亮处的机器人发现并不会影响奖杯的取得。干掉 20 个警卫机器人就自动发生剧情了，然后就应该跳奖杯了。

干净俐落（铜杯）
取得条件 在 5 分钟之内摧毁第 8-2 章的 3 座地对空炮台

奖杯说明 3 座炮台分别在左、中、右三路，如果中途挂掉重来会浪费不少的时间。一周目时若没有取得，推荐选关 EASY 难度再打一次，非常轻松。

红宝石勋章 铜杯
取得条件 使用吸血鬼钠克完成一个章节
奖杯说明 解锁吸血鬼钠克需要收集 15 块红宝石神器，在隐藏房间的宝箱里随机出现，解锁后随便选章节打一关即可，比如比较短的第 1-2 章。

海蓝宝勋章 铜杯
取得条件 使用脆晶钠克击败哥布林机器人
奖杯说明 解锁脆晶钠克需要收集 10 块海蓝宝神器，解锁后选第 3-5 章，打败第一个 BOSS 即可。

绿宝石勋章 铜杯
取得条件 以重拳钠克击败冈大哈的机器人
奖杯说明 解锁重拳钠克需要收集 15 块绿宝石神器，解锁后选第 7-5 章，打败第二个 BOSS 即可。

日长石勋章 铜杯
取得条件 以日长石钠克击败卡崔娜的机器人
奖杯说明 解锁日长石钠克需要收集 20 块日长石神器，解锁后选第 11-5 章，打败第三个 BOSS 即可。

紫水晶勋章 铜杯
取得条件 以黑暗钠克击败巨大圆球
奖杯说明 解锁黑暗钠克需要收集 20 块紫水晶神器，解锁后选第 13-5 章，打败最终 BOSS 即可。

钻石勋章 铜杯
取得条件 以钻石钠克击败全部的头目
奖杯说明 解锁钻石钠克需要收集 10 块钻石神器，解锁后分别选关打败全部 4 个 BOSS 即可。这是非常后期才能取得的奖杯，原因是钻石神器的出现率非常低，通过一次大概只能拿到两三块，一般需要困难连打三周目左右才能集齐，而且在免费三消游戏里基本拿不到钻石神器，我在这个小游戏里尝试拿了超过 150 个宝箱，但没有开出一块钻石神器，所以不用浪费时间去尝试了，还是用之前提到的“刷水晶大法”更稳妥。

搜寻者 铜杯
取得条件 发现 1 个宝箱

冒险之王 银杯
取得条件 发现所有的宝箱
奖杯说明 全部宝箱一共 68 个，所有宝箱都在隐藏房间里摆放，一般是打破或穿过可疑的墙壁后进入。宝箱全收集有个非常麻烦的地方是不能通关选关来补救，选关进入的隐藏房间是空的，没有宝箱可以拿。只有流程中每个宝箱都不遗漏才能获得该奖杯，虽说有探宝神器存在，但是因几个宝箱比较阴险，非常容易漏掉，所以最好还是参考攻略进行收集。

零件收集者 铜杯
取得条件 获得装置零件
奖杯说明 白送的奖杯，在第 1-2 章打开第一个宝箱时就能同时获得。

博士的发明 铜杯
取得条件 解锁装置
奖杯说明 需要取得同一系列的全部零件后方可解锁装置。

博士学位 银杯
取得条件 获得所有的装置
奖杯说明 全部装置一共有 8 种，总计 40 个零件。由于不会像水晶那样重复取得，所以基本上打过 1.5 周目后就能全部取得。另外，三消小游戏中也可以取得部分装置零件，但拿不到全部种类，而且有可能重复取得。

水晶神器收藏家 铜杯
取得条件 获得 1 个水晶神器

新的能力 铜杯
取得条件 解锁 1 个水晶钠克

水晶神器大师 银杯
取得条件 解锁所有水晶钠克
奖杯说明 解锁水晶钠克实际上属于收集类的奖杯，要点和方法前文已详细说明。

囤积者 铜杯
取得条件 未使用超级招式的情况下，完成 1 个非头目章节
奖杯说明 就是不用超级招式过一小关，比较容易。

活力十足 银杯
取得条件 只使用超级招式击倒敌人，并在未被击倒的情况下完成 1 个章节
奖杯说明 条件比较苛刻的一个奖杯，方法不对的话会让人有些摸不着头脑。首先不能用选关的方式来解这个奖杯，因为选关的话，必杀槽一开始是空的；其次是在高难度解这个奖杯很容易被秒杀而功亏一篑。推荐是开一个新档，选 EASY 难度，在第 1-2 章时存满必杀槽，之后以第 2-1 章为目标，因为这一章只有 4 场强制战斗，3 个超级招式已经有了，再把路上的日长石都打碎，能再凑一个超级招式，刚好可以达成条件，只是注意不要用拳头误伤了其他敌人。

隐形战士 银杯
取得条件 使用隐形钠克击败 20 名敌人并且完成章节
奖杯说明 只有第 4-3 章和第 12-1 章里可以变成隐形钠克，但是隐形钠克的体力和攻击力会变成最低状态，且不能使用超级招式，要杀 20 个敌人还是有些难度的。好在被死后继续游戏，之前干掉的敌人数量还是会累计，所以只要数好杀够 20 个以上的敌人，就可以不用再以隐形钠克的状态冒险与敌人战斗了。

KNACK 新手 铜杯
取得条件 在普通难度或以上完成所有的章节

KNACK 挑战者 银杯
取得条件 在困难难度或以上完成所有的章节
奖杯说明 一周目选困难难度时可同时获得普通难度通关的奖杯，同时的解锁非常困难难度。

KNACK 大师 金杯
取得条件 在非常困难难度下完成所有的章节
奖杯说明 由于本作一开始选定难度后便无法在二周目更改，因此非常困难难度不能接困难难度的存档，只能开新存档重新开始，除了敌人夸张的攻击力外，还有机关和敌人的攻击速度都会加快。好在适应了困难的话，应该能在较短时间内适应非常困难。如果之前有在三消小游戏里多拿到的一些零件，也可以在这一遍里继承一些，多少可以降低些难度。实在不行的话，还是找人一些双打吧，在难点战斗处效果显著。

神器追寻者 铜杯
取得条件 完成任一计时挑战关卡

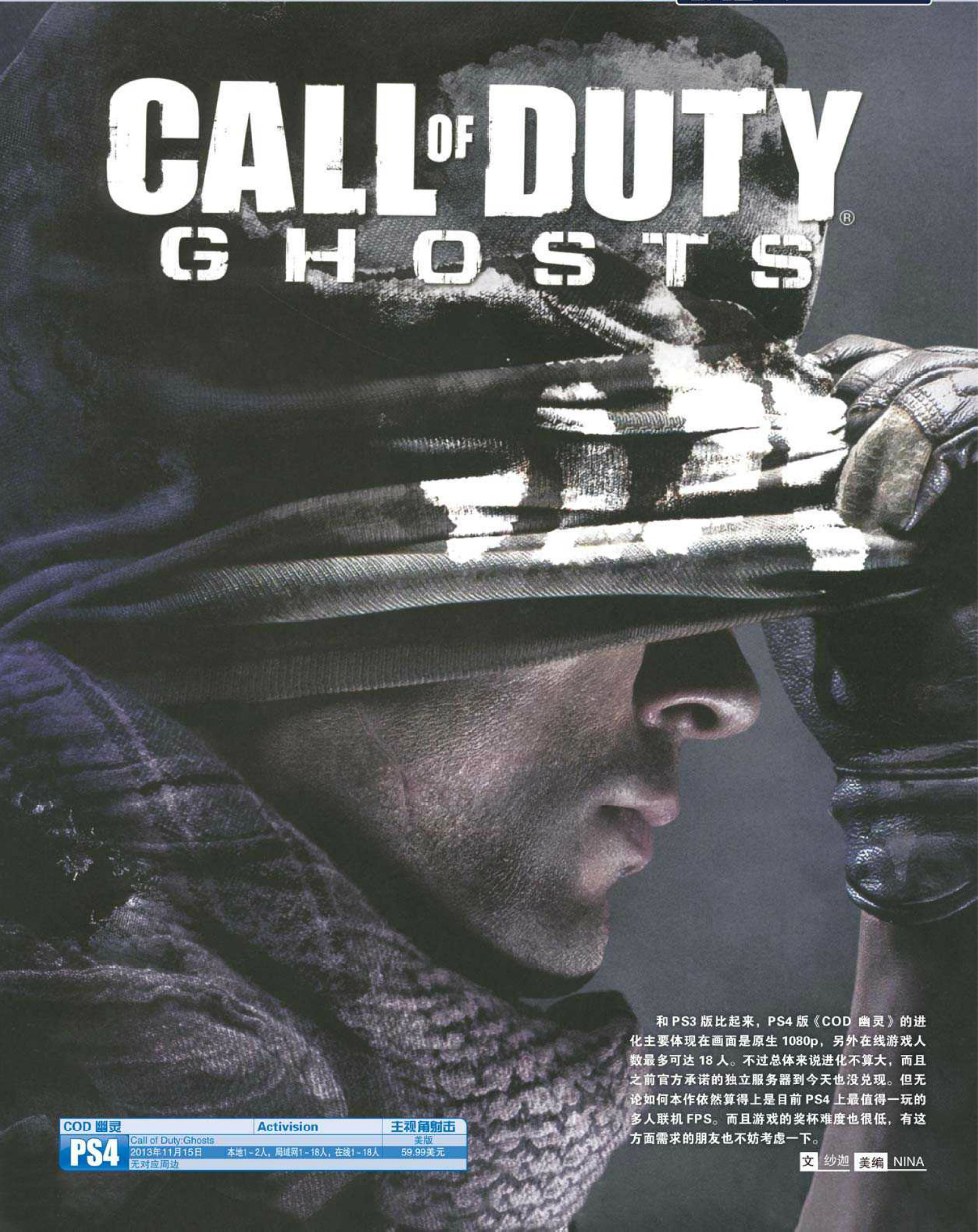
速度之王 金杯
取得条件 以 5 星级的成绩完成全部的计时挑战关卡
奖杯说明 计时挑战模式需要一周目通关后开启，评价计算标准并不是单纯求快，无伤、用超级招式杀敌都是加分项，而且加分不少，不考虑的有时就无法达成 5 星评价。具体请参照“关于挑战”的说明。

角斗士 铜杯
取得条件 完成任一斗技场挑战关卡

战斗之王 金杯
取得条件 以 5 星级的成绩完成全部的斗技场挑战关卡
奖杯说明 斗技场挑战模式也要一周目通关后才会解锁，玩法类似于生存模式，评价方面则比较纯粹，基本上能够顺利把全部关卡打完就能出 5 星评价。具体请参照“关于挑战”的说明。

大获全胜 银杯
取得条件 未受到伤害下击败所有的头目
奖杯说明 本作中的 BOSS 一共只有 4 个，不同难度下 BOSS 的 AI 变化不大，而且因为要求的是无伤，所以所选的难度对这个奖杯的获得其实没什么影响，反正被打中一下就算失败。不过死亡后接关是不要紧的，只要打败 BOSS 的过程是无伤的即可，因此在困难难度的流程里就可以反复尝试。

完美出击 金杯
取得条件 在困难难度或以上并且未受到伤害下完成 1 个非头目章节
奖杯说明 这个奖杯运气不好的话，可能两三遍流程下来还没拿到。建议选困难难度的第 1-2 章多尝试几次，因为这一关在一开始的一场小战斗后就可以补满超级招式，敌人多一点儿的战斗全都可以放大招推过去，无伤比较轻松。



COD 幽灵		Activision	主视角射击
PS4	Call of Duty:Ghosts		美版
	2013年11月15日	本地1－2人，局域网1－18人，在线1－18人	59.99美元
	无对应周边		

和 PS3 版比起来，PS4 版《COD 幽灵》的进化主要体现在画面是原生 1080p，另外在线游戏人数最多可达 18 人。不过总体来说进化不算大，而且之前官方承诺的独立服务器到今天也没兑现。但无论如何本作依然算得上是目前 PS4 上最值得一玩的多人联机 FPS。而且游戏的奖杯难度也很低，有这方面需求的朋友也不妨考虑一下。

文 纱迦 美编 NINA

战役篇

本作的战役模式保持了系列一贯的水平，剧本更是请来艾美奖得主撰写，肯定是有保证的。和《COD 黑暗行动Ⅱ》相比，这回战役部分的重复游戏性下降了不少，没有挑战，没有剧情分歧，这使得单机部分的奖杯难度下降了不少。按照系列的传统，打通老兵难度是奖杯的重点，本作老兵难度十分简单，玩家完全可以一上来就选择老兵难度，同时在过关过程中注意收集和特殊条件奖杯，一遍老兵难度下来就能解除 2/3 的奖杯。本文将只介绍老兵难度的攻关心得。

系统说明



操作列表

本作的默认操作为 R2 开火，PS3 玩家如不习惯，可以在设定中更改。另外谨记网战时按下触控板才是查看分数，如果按 PS3 的习惯按下 SHARE 键，那可是要死人的。

键位	功能
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
十字键	选择装备
□	装弹
△	换枪
×	跳跃/跨越
○	蹲下/伏地
L1	使用战术装备
L2	使用致命装备
R1	举枪精瞄
R2	射击
OPTION	暂停菜单
按下触控板	显示分数

滑铲和探头

本作新增了两个实用动作：滑铲和探头。

滑铲动作在战役模式中十分实用，适合快速进掩体，指令为跑动中长按○键。滑过去之后会自动进入低姿状态。

当玩家躲在特定掩体后时，注意看准星，某个方位会出现橙色的箭头，这时举枪即可进入探头状态，大大降低被敌人击中的几率。探头早在《COD4 现代战争》的 PC 版中就出现过，但家用机版没有。

友军纵深

友军纵深系统是“《COD》系列”素来就有的设定。它的含义是 NPC 友军会冲到和玩家所在位置同样的纵深。例如在一个战点有多条通道时，如果玩家能冲到相当于战点最深处的位置，哪怕是一条没有敌人的死路，NPC 友军也会自动冲到深度平齐的位置，将路上的敌人全部干掉。这个设定在老兵难度下十分有用，本作由于关关都有 NPC 配合，活用这一系统会令游戏难度大幅下降。

注意在复杂战场上，友军纵深系统不适用，例如被敌人从四面八方包围的情况。

收集要素

历代都有的收集要素，在本作中依然保留，不过需要收集的数量大幅下降，只有 18 个。游戏一共 18 关，每关都有一个文件，文件表现为一台笔记本电脑。靠近后按照提示按住□键不放即可取得。电脑拿过之后就算收集成功，不管是死掉还是退出都不必重拿。

自 5 代之后，本系列的收集要素不再对应任何奖励。本作略有进步，每一台电脑都对应一段特殊剧情，可以在标题画面下的选项中查看，看过之后能帮助玩家更好地理解游戏的剧情。

军犬控制

实际游戏中玩家控制军犬的环节只有一关。控制军犬时和玩潜入游戏差不多，靠近敌人后发动攻击为一击必杀。不过控制军犬的环节是固定的，基本可以视为是剧情环节。除此之外，军犬在不少关中会作为辅助手段出现，被它攻击的敌人会立刻陷入战斗不能状态直至被咬死，而且军犬不存在被打死的可能。

老兵难度攻略

Ghost Stories

・经过开场剧情后，来到华丽的《地心引力》太空关，这里的操作略有不同，用 R1 控制上升，L1 控制下降。人物在移动时还有一定惯性，不过停下来之后可以保持完全静止。当玩家夺过枪干掉第一个敌人时，获得奖杯 Spatial Awareness。

・本关的敌人基本上不会主动攻击，十分简单。

・从太空部分重新回到地面上后，不要跟随 Hesh 前进，而是向右一直走，翻过一辆汽车后，在里面的房子里能找到 1 台电脑。

・接下来的逃脱部分跟着 Hesh 即可。

Brave New World

・本关有军犬随行，它会主动嘶咬附近的敌人，甚至能直接咬死，十分厉害。

・钻出洞之后的大桥场景算是第一个难点，这里要慢慢清敌人，让友军先走。在进洞之前的弹药箱上有一把连发狙击枪，可以利用一下。

・打下这里之后赶紧拿场景中的激光引导火箭筒，之后马上有一架直升机飞过来，将其击破之后有检查点。之后再等一会儿会有武装直升机出现，把它打下来就可以解除奖杯 Liberty Wall。两架直升机出现前都有检查点，如果失手就直接重来好了，难度不大。

・之后是 IW 版《COD》必有的游街环节。下车后跟随主角的父亲上楼后，第 2 个电脑就在桌子上，十分显眼。





No Man's Land

・本关是惟一一个可以控制军犬的战役关卡，真是挂狗头卖游戏。控制军犬的环节比较简单，按提示走就行，被发现就得重来。注意本关内控制军犬干掉 10 个敌人有一个奖杯。一开始的两次控制狗狗的环节中至少可以杀 3 人。

・用军犬把敌人吓出门的地方要尽快开枪秒掉敌人，同时注意不能打中 Nesh。

・继续前进会看到巨大的残骸和起重机，在一间有很多敌人的房子里，出口附近的桌子上有第 3 个电脑。进这个房子前，左边有 3 个绿色的移动厕所，比较好认。

・进隧道后，当敌人的车辆通过时，躲在一边让他们通过。之后是潜入环节，记得用默认的消音武器干掉敌人。

・接下来控制狗狗的环节其实就是玩潜入游戏，只要狗保持在草中低速移动就不会引起注意。下手的敌人要挑选背向且落单的，当瞄准框变深红时就可以按提示发动一击必杀，而且不会惊动敌人。算上之前搞定的 3 个敌人，再咬死 7 个就可以解除奖杯 Blimey O'Riley。

・本关最后的 QTE 一定会让系列老玩家会心一笑。

Struck Down

・一开始要把镜头拉到 12 点钟方向，这样可以快速看到正在挨打的队员。

・下车之后的战斗，玩家只要沿右边推进即可，很快就能通过友军纵深设定让 NPC 队员清光路上。

・之后会利用到遥控狙击，十分先进，遥控狙击的操作和平时倒是没什么区别。注意本关一共有四处遥控狙击的环节，其中救出队员前有两次，救出队员后有两次。如果在每个环节都能做到弹无虚发，就可以解除奖杯 Waste not。由于此状态的时间很长，慢慢瞄准了打是没难度的。

・在我方队员从两处门同时攻入的房间中，清光敌人后左转就能在柜子里找到第 4 个电脑。

・救出队员后的脱出环节不是让你强攻的，如果直接冲锋会被立刻秒掉。这里利用遥控狙击没什么问题，虽说要保护我方脱出，但失败的几率不大。最后冲上飞机再遥控狙击干掉机枪手就可以过关了。

Homecoming

・本关开始后会攻入一座房子，先不要上楼梯，左转就能在桌上发现第 5 个电脑。

・上楼之后首先是用无限子弹且不会过热的重机枪迎击，只要多利用瞄准辅助，这里没有任何难度，直升机也可以直接打掉。

・之后敌人如潮水般涌来，游戏会提示按↑使用无人机。无人机的攻击时间有限，但可以发动多次，如果能累计打掉 50 个敌人，即可解除奖杯 Go Ugly Early。笔者只用两次就完成了目标，没有难度。

・接下来在工事中战斗，敌人拥有交叉火力，不能贸然突进。有使用无人机机会的时候，优先干掉直升机和坦克。攻进去之后会不断受到敌人的炮火攻击，同时后面还有追兵，要尽快往前推进。干掉敌人的空降部队后，迅速从队员打开的卷闸门进去，否则就会被赶到的坦克秒杀。

Legends Never Die

・一开始敌人的坦克不能硬拼，等待友军援护后冲过去。接下来的街道战因为腾挪的空间比较小，打起来有点吃力，只能慢慢推进了。

・水战时只要按 B 蹲下，就可以潜入水中，虽然一样会受到攻击，但被敌人发现的几率会降低。注意水中闭气太久一样会掉血乃至死亡。总的来说水战部分没什么难度。不过如果在水下用刀干掉 6 个敌人，可以解除奖杯 It Came from Below!。第一次下水时必定能干掉 1 人，第二次下水可以杀 2 人，第三次下水可以杀 4 人。由于老兵难度下前冲刀人的风险太高，这个奖杯推荐日后调低难度再来补。

・经过水下杀人的教学环节后，会走过一座马上要垮的桥。过桥后有两个敌人，将其消灭后在这里能找到第 6 个电脑。

Federation Day

・本关前半段大部分时间跟着指示走即可，难度不高。

・划开玻璃进入大楼后，向左转，进门，第 7 台电脑在桌上。注意这台电脑是背对玩家的，要靠近才能看到。

・在第二段滑绳下降的途中（对面楼上有巨大的 TIRAN 标志），笔直往下降，马上就会看到某层楼里有个睡着的敌人，干掉他即可解除奖杯 Sleeping Beauty。注意如果你游戏亮度调得不够高的话，有可能看不见这位“睡美人”。

・在必须战斗的 5 人房间里，找好位置可以一枪撂倒两人，然后快速再秒一个，同伴再干掉一个，一下子就只剩一个敌人了，可以大幅降低难度。

・在逃脱环节中先清露头的追兵，很快会有一个复印机从上面砸下来，只要让它准确地砸在你脸上，即可解除奖杯 Carbon Faceprint。

・接下来的室内战斗倒是有点麻烦，推荐先干掉楼上的敌人然后上楼，利用友军纵深让队友大举压上，从而跳过大部分战斗。过了这个部分就没什么问题了。

Birds of Prey

・一开始的直升机战斗中有个奖杯 Burn Baby Burn：破坏 80 个油罐。油罐没有提示，数量很多，尽情破坏吧。不过老兵难度下敌人比较厉害，一旦被干掉就要重新破坏，因此可以放到以后来补。本关有两处控制直升机的地方，第二次控制直升机时油罐较少，而且是本关的最后阶段。因此如果只为这个奖杯的话，第一次控制时如果没打够就直接重来吧！

・直升机战斗的要点就是用导弹锁定打目标，当出现被敌人锁定的提示时放信号弹干扰，如果不追求奖杯的话过关不是问题。

・接下来的步战面对的是 Rorke 的精锐部队，不能打头的话要好几枪才能干掉。这里的地形比较复杂，同样是用友军纵深慢慢推进即可。

・最后进入房间逮捕 Rorke 时，第 8 台电脑就在他背后的桌上，动作要快，不然这一关很快就要结束了。



The Hunted

・本关是潜入关，只要方法得当，全程都不会被敌人发现，同时还可以解除奖杯 Jungle Ghosts。要想不被发现其实不难，玩家手上的消音手枪打敌人上半身可以直接秒掉，就算一枪不死赶紧补中也不会惊动敌人。用这个办法对付落单的敌人，然后再熟悉一下路就不是问题。一旦被发现还可以选择回检查点来规避失败。

・在和队友会合的地方，先不要往前走，回头看左边的瀑布，第 9 台笔记本电脑在瀑布旁的地上。

・会合之后跟着队友走即可，难度不大，但直到最后跳奖杯前都不能被敌人发现，否则就会破功。最后的直升机那里需要提前趴下不动才能避免被发现，如果被发现就赶紧重来。

Clockwork

・停电之后开着夜视仪，一直向前直走，第 10 台电脑就在前方的桌上，跳上去拿吧。

・本关大部分时间的战斗都不难，虽然有一场防守战，敌人会四面八方出现，但只要调配得当，躲过一定时间就可以混过去。

・最后的冰地追逐战有些难度，玩家拿的是榴弹炮，虽然子弹无限，但发射速度慢，这里有一个奖杯 Deep Freeze 要求用榴弹炮破坏冰面并让 8 辆载具掉进去。在老兵难度下建议玩家无视该奖杯，正常情况下一般都能拿到，反倒是刻意去瞄的话有可能失败。记住瞄准时算点儿提前量，这样就算不能一炮秒掉载具也可以打出冰洞来。

Atlas Falls

・本关可以拿到金杯 Piece of cake。该奖杯要求必须在老兵难度下取得。在本关途中需要突击一个房间，但还没来得及动手，门会被敌人打烂。如果能无伤干掉这个房间里的敌人，就可以解除这个奖杯。对策比较简单：扔闪光弹、清敌人、再扔、再清，反复即可。要是挨枪了就从检查点重来，没有难度。

・当进入里面只有一个工作人员的房间后，队友会过去对他一通暴打，第 11 台电脑在右边房间的储物箱上。

・在本关最后，玩家要搬开控制台前的尸体操纵仪器。这里玩家需要让指示条保持在中间区域，如果能一次性成功，即可解除奖杯 Grindin'。过程中稍微偏一点儿是没问题的，只要最后阶段成功即可。但如果失败就必须整关重来。

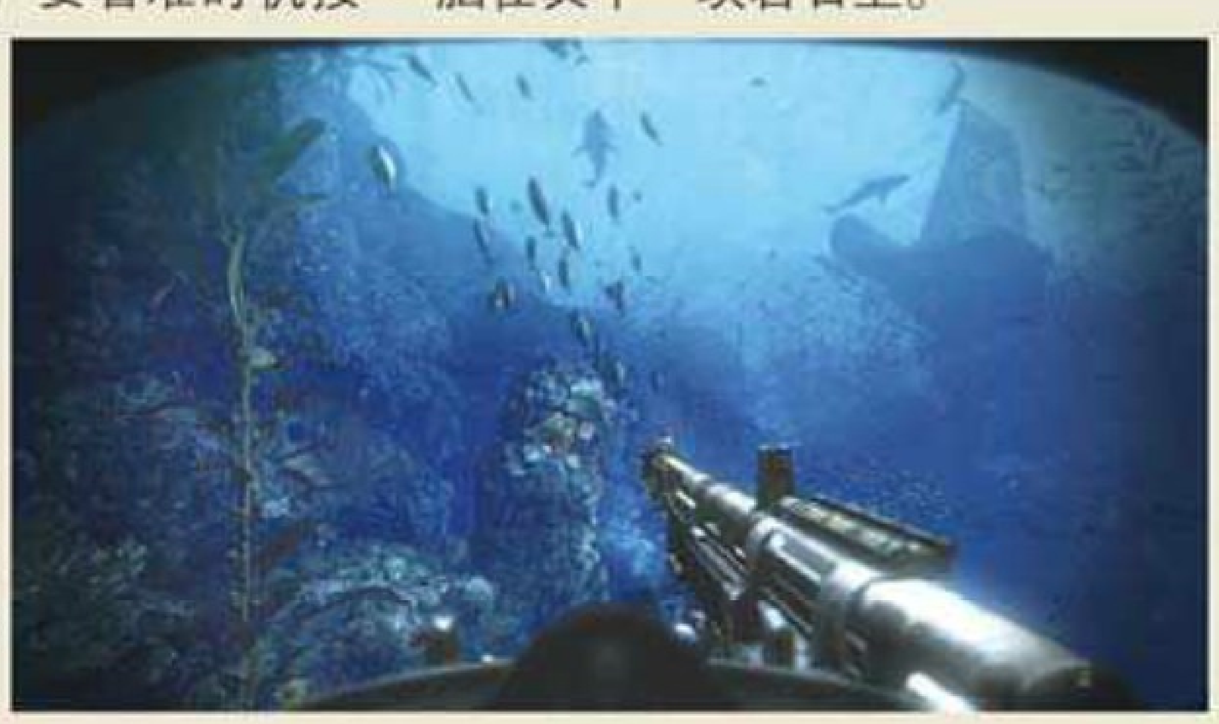
Into The Deep

・海底画面非常漂亮，但是完全没有场景互动。惟一的例外是鲨鱼，只不过对它开枪的话死的是你而不是它。

・水下操作和太空一样。难点在于移动慢，子弹速度慢，这里尽量打头效率会高很多。被敌人近身后有 QTE，要看准时机按右摇杆才能反击。不过总体来说比 5 代的杀狗要宽松很多。

・本关的奖杯 David & Goliath 只有一次机会。在最后阶段，玩家要用水下导弹炸毁潜艇，你需要手动控制导弹命中红色区域，如果失手的话重来是不算的，因为奖杯要求第一次就成功。

・炸掉潜艇之后，边躲开落下来的残骸边前进，在遭遇敌人的阻击时注意观察右侧，第 12 台电脑在其中一块岩石上。





End of the Line

・本关开始后是一段潜入，在这个过程中如果能在不被发现的情况下干掉 5 个敌人，就可以解除奖杯 Cog in the machine。这个过程一共是 5 次机会共 6 个敌人，每次确保至少干掉一人即可。用默认的枪直接上是不会被发现的，反倒是杀得慢会被同伴抢人头。

・潜入环节结束后，会来到一个有导弹的大厅，这时系统会提示玩家按↑来使用摄像头。就在这个区域，下楼后往回看，就能看到第 13 台电脑。

・平台上的战斗分上下两层，不过注意被探照灯照中就很危险。

・逃亡阶段要优先用自动瞄准来干掉汽车上的机枪手，这个部分难度远低于冰面追逐战，大可安心。

Sin City

・本关过场中的 QTE 需要连按 X 键，玩家一直要按到最后，否则就要重来。在更新前这个环节如果按键过快反而会让系统判定为失败，加藤兄可得注意点儿。

・在有狮身人面像的大厅里有一场数一数二的恶仗，这里敌人数量多而且枪法奇准。个人打法是优先干掉上面的枪手，然后先清右边的敌人，再清左边的敌人。之后下楼没有检查点，还要继续打。这里敌人有机枪兵，必须斜着干掉，正面突击只能一死。还是推荐先把右边的敌人清得差不多之后再翻下右边楼梯，缓慢让友军掩护你推进，一旦阵亡又要从楼上开始。



・把这个大厅的敌人清完之后，这里有 20 台老虎机，把屏幕全部打碎。之后队友会扛起卷闸门，进门后左转有第 14 台电脑。再往前有楼梯，先别急着下去，注意看对面还有一排老虎机。如果之前打碎了 20 台，那么这时只要再打碎一台就可以解除奖杯 Jack-pot。

・掩护狗的环节最好捡把重机枪，这样拦路的直升机可以直接射下来。

All or Nothing

・本关开始后戴上面具，直接往后走，左边有一扇写着 NO ENTRY 的舱门，第 15 台电脑在旁边的床上，需要走近才能看见。

・一开始甲板上的战斗是这一关最难的部分，不能冲太远，因为敌人还有直升机分批袭来。

・接下来要防止敌人登舰，敌人会抛缆绳上来，只要看到缆绳上有敌人时，走过去按近战攻击键把缆绳砍断，就有一个奖杯：End of your rope。

・控制无人机的环节结束后，要注意躲避敌人直升机的追杀。之后的子弹时间和控制导弹发射器部分都没有难度。

Severed Ties

·一开始是超爽的坦克关，操作手感巨好。当提示使用遥控导弹时，击毁三架直升机（一共 4 架）即可解除奖杯 Fly-by-wire，假如导弹擦机而过，可以按键引爆，同样能波及飞机。注意打慢的话也会被友军抢功。

·进入敌人的兵营后，由于坦克会不断刷新，所以不能冲太快，天空中还有直升机干扰。将目标全部摧毁之后换操作士兵。

·发射导弹后出现倒计时，下楼梯开门，右转进入第一间房，里面有第 16 台电脑。

·按照系列传统，倒计时的环节必须快速才能打出检查点，以确保玩家不会存死档，因此这里就不要磨蹭了。从电梯下来后马上从右边的房间包抄过去，可以节省很多时间。

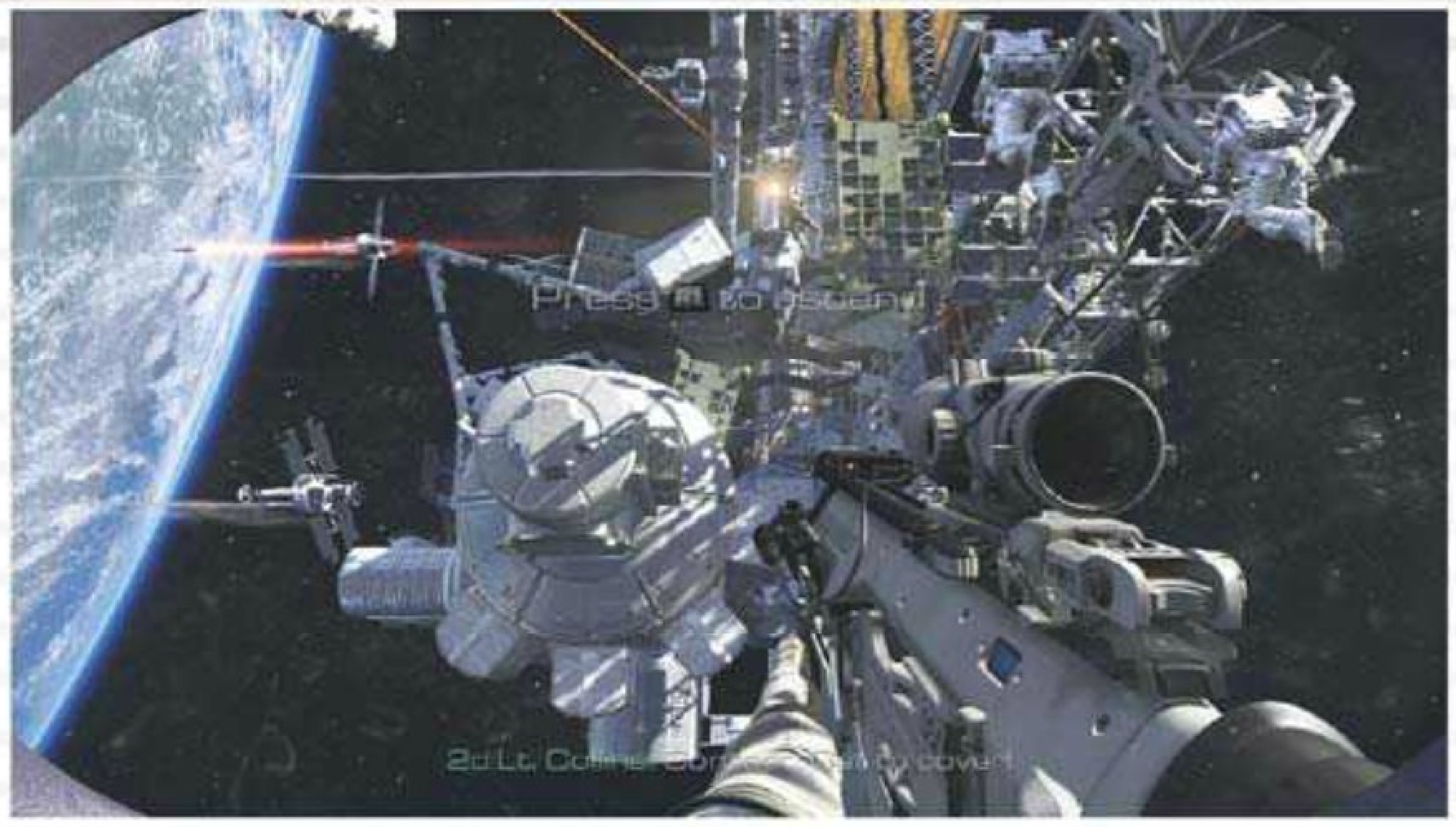
·最后的坦克部分比一开始还简单。

Loki

·回到太空之上，这回敌人的火力比第一关猛了不少，加上操作不便，有点麻烦。这里需要找好掩体一枪枪慢慢排除，打头还是一击死，十分有效。

·第一场战斗结束后，靠近空间站时会发生爆炸。之后先跟随队员穿过面前的圆形管道，前面会出现敌人，同时左边有一块橙色的太阳能电池板，笔记本在碎片上部的空中漂浮着。如果玩家去晚了的话，电脑有可能飘到其他位置。

·本关最后操控卫星武器时，摧毁所有的敌地面单位且友军无伤就能解除奖杯 They look like ants，这是战役部分最难的奖杯。在本关最后操控卫星武器时，敌方单位无论空中还是地上都统一用橙色标示，奖杯只要求地面目标，另外重要目标用方框着重注明。这个环节分为 3 个阶段，每破坏完全部重要目标或是经过一定时间就会自动进入下一阶段。第一阶段开始时有一个检查点，第三阶段完成瞬间有一个



检查点。第一阶段比较简单，乱轰即可。第二阶段开始出现蓝色的我方友军。第三阶段最为麻烦，建议上方放三炮，然后迅速秒完下方的目标，如果发现有遗漏就赶紧重开。晚了的话就得整关重来了。一般来说漏掉敌方目标的几率不高，因为轰完重要目标后玩家还有一定时间可以追加打击，真正麻烦的是不误伤友军。卫星炮的攻击范围要比标出来的范围大，如果玩家不慎命中友军会听到提醒你注意目标的语音，这时就需要重新来过。

The Ghost Killer

·本关开始后别出门，直接往右后方走马上就能看到最后一个电脑，解除奖杯 Audiophile。

·最后一关的战斗都是在火车上，火车的晃动相当厉害，连看清敌人位置都比较困难。幸好我方有瞄准辅助，利用这点一枪枪打即可。

·干掉直升机后，会有敌人试图从火车左端利用绳子爬上来，把绳子上的敌人打死就可以解除奖杯 Tickets please。



联机篇

《COD 幽灵》的多人模式和过去有一个本质不同，那就是引入了战队的概念。在过去的系列作品中，玩家扮演的角色只有一个，随着势力的不同，其外型会发生变化，但等级、装备全部一样。而在本作中玩家共有 10 名角色可以选择，过去的转生变成了选人，等级、装备自然也完全不同，当然只要愿意，单个角色也可以转生，耐玩度超高！

模式简介

在标题画面下选择 SQUADS，即可进入战队模式。和过去的多人模式一样，该模式也可以在离线状态下进行，但离线和在线的数据是分开的。进入战队模式后，有以下 4 种玩法：



SQUAD ASSAULT

和好友一起组成战队，挑战敌对玩家的 AI 战队。我方最多有 6 名玩家。

SQUAD VS SQUAD

玩家率领自己的战队来挑战敌对玩家的战队。这种玩法只支持 1 对 1，战队中的其他成员由 AI 控制。

SAFEGUARD

生存模式，分为 20 波、40 波和无限 3 种玩法。生存模式的玩法和《COD 现代战争 3》相比有很大进化。

WAR GAME

和 SQUAD ASSAULT 一样，支持最大 6 名玩家对抗 AI，但这种玩法下的 AI 对手不再是敌对玩家的战队。另外模式和地图不能自由选择。

在需要 AI 参战的情况下，玩家可以自由设定 AI 的强度，强度划分和游戏的难度一致，最高为老兵。不过即使是老兵难度的 AI，在玩家面前依然是蠢笨无比。

进行战队时可以获得经验值，而战队模式下战队成员的数据是和多人联机模式共通的，这等于说玩家一个人玩也可以照常升级喽。不过灭绝模式的数据是独立的。

战队设置

在选择玩法的画面中，还有一项名为SQUAD HQ，这就是进行战队设置的地方。玩家设置战队主要是为了防止受到敌对玩家的战队攻击，虽然被击败的话除了战绩外不会有其他损失，但相信愿意玩多人联机的玩家都有一颗争强好胜的心。

在SQUAD HQ中有以下几个选项：

CREATE A SOLDIER：创建一名战士。
LEADERBOARDS：战队成绩排行榜。
SQUAD REPORTS：向玩家汇报AI控制下战队的成绩。
EDIT SQUAD NAME：编辑战队的名称。
EDIT HQ GAME MODE：设定受到敌对玩家的战队进攻时选择的游戏模式。
EDIT HQ BASE：设定受到敌对玩家的战队进攻时选择的战场。
SET SQUAD ORDER：设定我方战队的出战人员顺序。

创建战士

在很多画面下都可以选择CREATE A SOLDIER，即创建一名战士。这个过程和以前的战前整备类似，只是这回增加了角色的设定。每个角色的外型都不一样，其中更有女战士可以选择。当然10个角色不是一上来就让你选的，一开始只能选择一个角色，其他角色都需要花金币来解锁，后面几个角色更是需要上百枚金币才能解锁。所花的时间差不多也和过去的转生差不多了。

在选择角色的画面中，按□键可以将该角色设定为玩家默认控制的角色，按R1键可以为所选角色改名。选定之后就是传统的战前准备画面，玩家可以自定义该角色的装备。初始时玩家共可以设定3套装备，花金币可以解锁多余的3套。

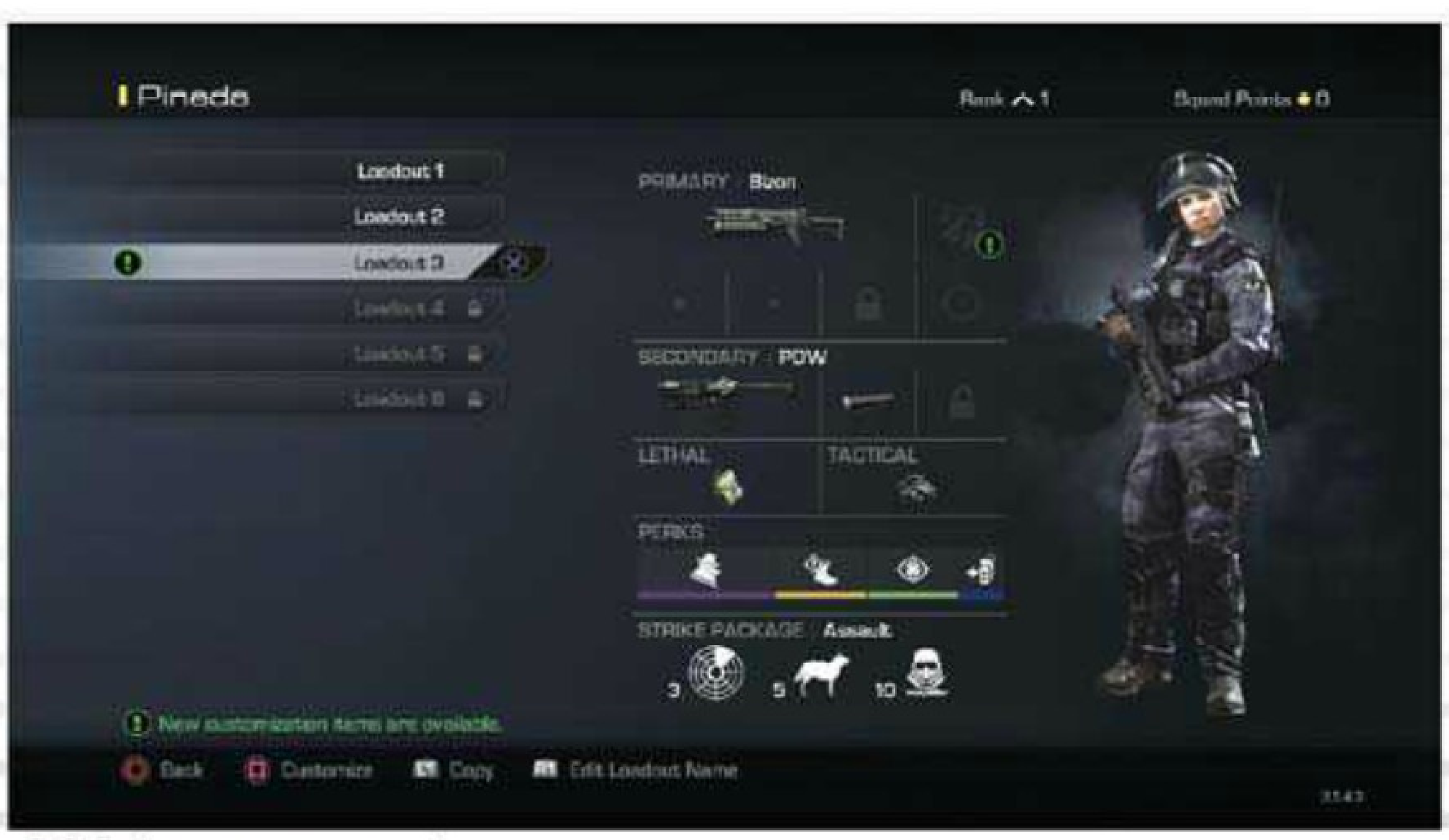
在选择装备时按□键，还可以对角色的外观进行修改，包括服装、性别、头部、头盔、徽章、背景、战队名称。游戏中有着大量的自定义项目等着你去解锁，但没有写明具体解锁条件。

技能

技能（PERK）向来是“《COD》系列”多人模式最重要的系统之一，本作也不例外。本作的技能被分为7大类，每个技能需要消耗一定的点数来装备，玩家一共有8个技能点，如果卸下部分装备还可以获得额外的点数，可以根据实际情况来决定选择哪些技能。

速度/SPEED

名称	点数	效果
READY UP	1	跑动中举枪的速度加快40%
SLEIGHT OF HAND	2	装弹速度加快1倍
AGILITY	2	移动速度加快7%
Marathon	2	无限奔跑
Stalker	3	举枪移动时速度不减





控制/HANDLING

名称	点数	效果
Strong-Arm	1	投掷距离增加50%，扔手雷时引爆时间缩短，捡起敌人的爆炸物时引爆时间重置
On the Go	1	可以在奔跑中装弹，但不能再用奔跑来取消装弹动作
Reflex	2	换枪以及调出装备的速度加快1倍
Steady Aim	2	盲射时子弹的散射范围降低35%
Quickdraw	3	举枪速度加快1倍（DMR和狙击枪为加快50%）

潜行/STEALTH

名称	点数	效果
Takedown	1	打死敌人时其他敌人看不到骷髅标记
Blind Eye	2	不会被空中支援、ORACLE、自动机枪发现
Dead Silence	2	移动时不会发出声音
Incog	3	不会被热成像镜头、TRACKER SCOPER、MOTION SENSOR、RECON发现，被敌人瞄准时不会显示红名
Off the Grid	3	不会被SATCOM、JUGGERNAUL RECON、RIOT SHIELD RADAR、PING发现

警觉/AWARENESS

名称	点数	效果
Recon	1	被炸伤的敌人会显示在地图上
Scavenger	2	打死敌人后会掉落弹药补给
SitRep	2	敌人设下的装备会自动标亮
Amplify	2	敌人移动的声音变大
Wiretap	3	可以使用敌人的SATCOM

抵抗/RESISTANCE

名称	点数	效果
Resilience	1	即使从高处落下也不会受到伤害
ICU	2	自动回复速度提高1倍
Focus	2	被敌人打中时行动不会受阻，同时降低武器的晃动幅度
Tac Resist	2	提高对异常状态的抵抗力（如闪光弹、震撼弹、EMP）
Blast Shield	2	对爆炸伤害的抗性增加65%

装备/EQUIPMENT

名称	点数	效果
Extra Tactical	1	携带的战术装备（TACTICAL EQUIPMENT）数量+1
Extra Lethal	2	携带的致命装备（LETHAL EQUIPMENT）数量+1
Fully Loaded	2	携带的武器子弹数量最大
Extra Attachment	3	携带的主副武器均可多装1个配件
Danger Close	4	爆炸伤害增加40%

精英/ELITE

名称	点数	效果
Gambler	1	重生时随机获得一种技能（可以是无效技能，如未携带战术装备时获得Extra Tactical）
Hardline	2	连杀奖励所需分数-1，同时两次助攻算作1次击杀
Ping	2	干掉敌人时会赢得一次局部雷达扫描
Overkill	3	可以携带两把主武器上阵
Deadeye	5	有一定几率让自己的子弹威力增加40%。初始发动几率为10%，每干掉一个敌人可增加10%，但最大只能提升到50%

连杀奖励

本作的连杀奖励被分为 3 个类型，玩家一次只能选择其中一个类型。连杀奖励的分数由杀人数决定，装备了 HARDLINE 之后可以让连杀奖励所需的分数 -1，而且两次助攻能算 1 分。

攻击型连杀奖励/ASSAULT

攻击型连杀奖励的分数要求玩家在不死的情况下连续杀敌，一旦被杀，积累的奖励就会中断，因此是难度最高的一个类型。但相对的，攻击型连杀奖励也相当给力，不乏能一发逆转的大杀器。在特定模式中，完成特定动作也可以得分，例如抢旗。

SATCOM

所需分数：3

系列惯用的 UAV，在本作中变成了 SATCOM。这是一种卫星通讯器，平时摆在地面，起的效果和 UAV 类似，多个叠加还有加成。放 1 个时会把所有队友遭遇到的敌人显示在地图上，放 2 个时会进行 UAV 式的全地图扫描，放 3 个时扫描的速度会加快，放 4 个时还会显示敌人的行动方向。

IMS

所需分数：5

智能地雷系统。IMS 被安放在地上之后会自动攻击靠近的敌人，最多放出 4 颗跳雷。灭绝模式玩得多的朋友应该对其性能很有了解。

GUARD DOG

所需分数：5

军犬。本作的招牌系统，和 T 组的军犬不一样的是 IW 的军犬是追随主人行动的，一次只有一只。当靠近敌人时军犬会通知主人，近距离遭遇时会主动攻击敌人，即使主人被打死也会为主报仇。军犬的体力比人还高，十分给力，在巷战中可谓极其给力。

SENTRY GUN

所需分数：7

在地面上设置一个自动机枪，攻击射程内的一切敌军。放在交通要道上十分有效，相信大家已经很熟悉了。

TRINITY ROCKET

所需分数：7

三连星火箭。使用方法类似于笔记本电脑，不过可以按 R1 键对地面进行两次轰炸，第 3 次射击或不按键时导弹本体会直接撞击地面。

BATTLE HIND

所需分数：9

武装直升机。相信各位已经很熟悉了，这里就不多说了。

VULTURE

所需分数：9

呼叫一架无人机在玩家身边进行援护，无人机的武器是机枪。

GRYPHON

所需分数：10

这是一种手动控制的无人机，可以使用无限数量的榴弹攻击，十分强劲。

MANIAC

所需分数：10

呼叫空降一具近战专用装甲。穿上之后只能使用手刀和飞刀，但移动速度大幅增加，相信能满足不少玩家的需求。

JUGGERNAUT

所需分数：11

呼叫空降一具重装机甲。穿上后防御力大增，可以使用 250 发装的重机枪，这种枪只要两发就能干掉一个敌人，十分夸张。但 JUGGERNAUT 的速度很慢，而且会标记在敌人的地图上，贸然出击就是送死。

HELO PILOT

所需分数：12

发动后玩家会驾驶一台直升机，用弹数无限的大口径重机枪轰击地面。玩家还拥有两发诱导弹，用来干扰敌人的防空攻击。

LOKI

所需分数：15

本作最强的连杀奖励。发动后玩家可以控制剧情中那个恐怖的卫星轨道炮，一共有 4 种攻击方式，分别是大威力轰击、小威力轰击、空投物资（3 个）、派遣重甲兵（1 个）。LOKI 拥有改变战场格局的恐怖威力。



支援型连杀奖励/SUPPORT

支援型连杀奖励的得分可以累计，就算玩家中途被杀，之前获得的分数也依然有效，因此可以用来一直攒憋大招。这是一个很适合新手的类型，不过相对的很多连杀奖励所需的分数比攻击型要高。



SATCOM

所需分数：4

参见攻击型的 SATCOM，惟一的区别是所需分数多了 1 点。

AMMO CRATE

所需分数：6

掉落一个武器箱，里面的武器种类和附带配件均为随机决定。有一定几率获得强力的重机枪。

BALLISTIC VESTS

所需分数：8

掉落一个防弹衣箱，里面有 3 件防弹衣，可以分享给队友。防弹衣的实际效果是生命值变为 250%，但防弹衣对掉落、刀、爆炸、爆头、穿甲弹无效。

MAAWS

所需分数：9

获得对空导弹，共有两发。

NIGHT OWL

所需分数：10

夜鸮是一种防御型的无人机，它拥有侦察敌人的能力，同时还兼顾奖杯系统的防空防爆功能。

SUPPORT SQUADMATE

所需分数：11

呼叫一名由 AI 控制的盾牌兵，武器只有手枪。

GROUND JAMMER

所需分数：12

GROUND JAMMER 事实上是一种小型 EMP，可以让敌人的电子设备无效，十分强力。SATCOM、无人机、小地图、自动机枪、C4 等等统统会被破坏掉，但对于手动控制的机械设备无效，如 GRYPHON 和 HELO PILOT。



AIR SUPERIORITY

所需分数：12

呼叫 A-10 攻击机将敌方的空中支援全部消灭掉。

HELO SCOUT

所需分数：13

发动后玩家将坐上直升机使用重狙攻击敌人，敌人的位置会自动标明，重狙不仅威力大，而且具备穿墙效果，十分夸张。

ORACLE

所需分数：14

这是一种十分强力的支援系统，效果类似过去的雷鸟，但附加了穿墙透视效果。每 10 秒钟，敌人就会在屏幕上显示 1.5 秒，持续 90 秒钟。

JUGGERNAUT RECON

所需分数：14

呼叫空降防御型重装机甲，性能与普通的 JUGGERNAUT，但偏向防御型。武器是防暴盾和麦林，附加雷达和 SCAVENGER 技能，并自带烟雾弹。

ODIN

所需分数：16

ODIN 是 LOKI 的防御型，玩家可以利用 ODIN 标记敌人并让其陷入 EMP 状态，或是对战场使用烟雾弹，同时还可以空投 3 件物资，并派遣一个 JUGGERNAUT RECON 支援我方。

特殊型连杀奖励



特殊型连杀奖励的设定类似于《COD 现代战争 3》，通过连杀来获得技能，到最后可以诞生一个拥有众多技能的逆天强者，属于独狼型玩家专用的连杀奖励类型。玩家可以设定 3 个技能，此外还可以设定追加的奖励技能。特殊型连杀奖励所需的分数由技能消耗的点数和顺序而定，具体如下：

第1个技能	技能消耗的点数+1
第2个技能	技能消耗的点数+2+第1个技能消耗的点数
第3个技能	技能消耗的点数+3+第1、2个技能消耗的点数和
奖励技能	第3个技能所需的点数+2

例如当玩家选择 INCOG、ICU 和 FOCUS 时，那么发动 INCOG 要 4 点，发动 ICU 要 7 点，FOCUS 要 10，12 点则可以发动奖励技能。

战场指令

战场指令（FIELD ORDERS）是本作的新增系统。当战场上出现第一个牺牲者时，战场指令就会以蓝色文件箱的形式出现，取得之后即可获得战场指令。战场指令简单地说就是实时挑战，当玩家完成之后可以获得空投奖励，从空投奖励中可以获得强力装备，甚至还有核弹。如果获得战场指令的人在完成之前就倒下了，那么下一个抢到蓝色文件箱的人将获得战场指令。

战场指令分为 3 种，分别是普通指令、重甲兵指令、战场限定指令。下面简单解说一下。



普通指令

类型	原文说明	完成方法
PRONE	EARN 1 KILL WHILE PRONE	以趴姿干掉一个敌人
JUMPING	EARN 1 KILL WHILE JUMPING	跳起干掉一个敌人
FOUND	EARN 2 KILLS WITH A WEAPON YOU PICKED UP	以一把捡来的武器干掉两个敌人
KILLS	EARN 3 NON-KILLSTREAK KILLS	不用连杀奖励，亲自干掉3个敌人
CROUCH	EARN 2 KILLS WHILE CROUCHED	以蹲姿干掉两个敌人
MELEE	EARN 1 KILL WITH MELEE	以近身攻击干掉一个敌人
EXPLOSIVE	EARN 1 KILL WITH A NON-KILLSTREAK EXPLOSIVE	不用连杀奖励，亲自炸死一个敌人
BEHIND	EARN 1 KILL FROM BEHIND	从背后干掉一个敌人
HEADSHOT	EARN 1 KILL WITH A HEADSHOT	以爆头干掉一个敌人
HUMILIATION	HUMILIATE YOUR OPPONENT AFTER KILLING THEM	干掉一个敌人并羞辱他
SECONDARY WEAPON	EARN 1 KILL WITH YOUR SECONDARY WEAPON	用副武器干掉一个敌人

所谓干掉并羞辱一个敌人，是指将敌人打死之后，在他死掉的地方快速蹲下站起，重复这个动作一定次数。

重甲兵指令

类型	原文说明	完成方法
MANIAC KNIFE	EARN 6 KILLS WITH MELEE ONLY	用刀杀6个敌人
MANIAC THROWING KNIFE	EARN 4 KILLS WITH THROWING KNIVES ONLY	用飞刀杀4个敌人
MANIAC BACK KILLS	EARN 3 KILLS FROM BEHIND, THROWING KNIVES OR MELEE	用刀或飞刀从背后干掉3个敌人
ASSAULT JUGGERNAUT	EARN 7 KILLS, ANY METHOD	杀7个敌人，手段不限
RECON SHIELD KILLS	EARN 3 KILLS WITH RIOT SHIELD	用防暴盾干掉3个敌人
RECON PISTOL KILLS	EARN 4 KILLS WITH .44 MAGNUM	用麦林干掉4个敌人

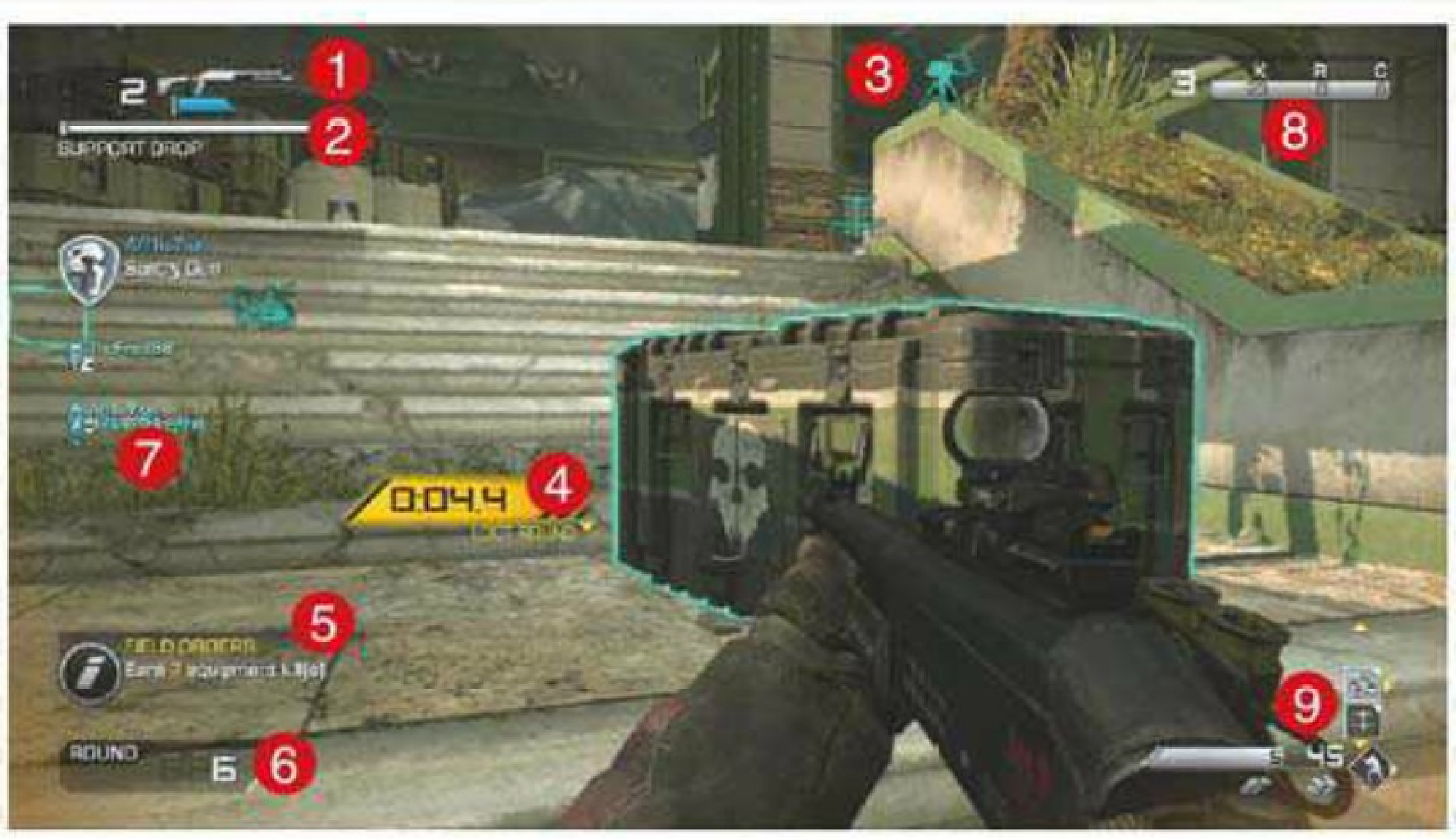
重甲兵指令只会在玩家身披重甲时出现，根据重甲的种类不同，任务也有区别。不会有强人所难的情况出现。

战场限定指令

所谓战场限定指令，是指在特定战场时随机出现的指令，这样的地图有 5 张，分别是：WHITEOUT、SIEGE、WARHAWK、SOVEREIGN、STRIKEZONE。完成战场限定指令后可以获得更好的奖励。

生存篇

本作的生存模式名为 SAFEGUARD，被划分在战队模式下，其实它的玩法很多，而且对应全部 15 张多人模式的地图，作为一个单独的模式是完全可行的。这次的生存模式节奏明快，要素丰富，比起 8 代的生存模式来可谓是全方位的进化。



画面详解

①武器熟练度槽
②空降物资槽
③空降物资地点提示
④开战倒计时
⑤战场挑战
⑥当前波数
⑦同伴名称及位置
⑧战绩统计
⑨武器状态

基本玩法

生存模式的玩法都大同小异。该模式下玩家的体力比较高，需要挨很多枪才会倒地。如果同伴倒下，会出现医疗十字的标志。随着时间的经过，医疗十字标志会从绿变红，直至消失。倒地之后也不会立刻死亡，而且变成LAST STAND状态，此时可以像玩T组的《COD》丧尸模式一样，由我方队员救起来。如果倒地后在一定时间内一直没有得救，才会完全死亡。这种情况下需要等待下一波开始时才能复活，复活后武器、技能、辅助攻击全部消失。不过武器会以红色箱子的形式出现在死亡地点，只能由失主回收。只有在所有队员都倒地死亡的情况下才算失败。

生存模式同样是按波数来划分回合的，将每一波的敌人全部消灭之后就会进入短暂的准备时间，当倒计时结束后就会开始新一波战斗。游戏的第一波是搜刮轮（LOOT ROUND），之后每隔5波（6、11、16……）会再次进入搜刮轮。这时屏幕上会出现大量连杀奖励，没有敌人干扰，可以尽情回收。不过当时间结束后，没来得及回收的箱子就会消失。如果时间结束时玩家正在回收，则不受影响。



武器熟练度

屏幕左上方是武器熟练度槽。用武器打死敌人即可令该槽增长，吃到打死敌人后掉下的星星标志更是会大幅提升。武器熟练度槽蓄满之后就会升级，升级之后枪械的威力会增加。武器熟练度是每把枪独立计算的，槽左边的数字代表当前武器的熟练度等级，这项数据仅在这一场游戏中有效。

空降物资

只要打死敌人即可令屏幕左上方的空降物资槽增长，全队共通。当蓄满槽之后我方后勤部队就会空投物资。空投的物资包括各种武器、连杀奖励和技能。技能可以同时携带多个，连杀奖励最多携带3个，武器则依然遵循最多两把（特殊武器除外）的规定。

空投物资仍以箱子的形式出现，在投下来之前地上会有烟雾弹提示，投下来之后会以图标的方式直观地在屏幕上显示。靠近箱子长按□键即可拾取，如对内容不满意可以连按两次□键更换，但次数有限，最终会变成弹药补充。如果长时间不管的话空投物资也会消失。

在生存模式中能用的技能和连杀奖励不多，具体效果也有些区别。屏幕右下方的方框代表可以发动的连杀奖励（生存模式中其实并非是靠连杀来获得连杀奖励的，这点请注意），用十字键的↑↓来选择，用十字键的→来发动。一次最多可以携带3种，注意一旦死亡的话就会全部消失。生存模式中能用的技能和连杀奖励如下：

技能一览

名称	效果
AGILITY	移动速度加快7%
SLEIGHT OF HAND	装弹速度加快1倍
Quickdraw	举枪速度加快1倍
Marathon	无限奔跑
REFLEX	换枪的速度加快1倍
STEADY AIM	盲射时子弹的散射范围降低
READY UP	跑动中举枪的速度加快
BLAST SHIELD	对爆炸伤害的抗性增加
STALKER	举枪移动时速度不减
FOCUS	被敌人打中时行动不会受阻，同时降低武器的晃动幅度
ICU	自动回复速度提高
ON THE GO	可以在奔跑中装弹
TRIGGER HAPPY	生存模式专用技能，效果为打死敌人时自动上弹

连杀奖励一览

名称	效果
IMS	智能地雷系统
SENTRY GUN	自动机枪
TRINITY ROCKET	三位一体火箭
VULTURE	秃鹫无人机
HELO SCOUT	直升机重狙
BATTLE HIND	自动武装直升机

战场挑战

从第4轮开始，在战场上会随机出现挑战，一般都是用特定方法干掉一定数量的敌人，成功之后我方全员自动换装威力强大的火神炮。火神炮有弹数限制，更有时间限制。战场挑战没有时间限制，没有失败可能，因此一定要把挑战留到关键时刻再用。首次完成之后，每隔4轮会出现新的挑战。下面列出几个比较常见的挑战内容：

MELEE KILL：使用近战攻击杀敌。

HEADSHOT KILL：利用爆头干掉敌人。

EQUIPMENT KILL：利用辅助攻击杀敌，如自动机枪、无人机。

过关心得

生存模式的难度不高，节奏很快，和8代相比真是有天壤之别。如果以奖杯为目标，只要求完成20波即可。前16波都没有什么难度可言，从第17波开始就比较麻烦。

生存模式切忌在狭小的空间里死守，不管你火力多猛，枪法多准，等后期大量盾牌兵杀来时就只能哭了。和单机部分一样，敌人的火力越远越弱，因此最好的防御地点是视野开阔、易于瞄准而且进攻点少的地方，例如开阔的上层平台，站在上面远远地对射，再于战略要地放上自动机枪什么的就更好了。



一开始玩家只有手枪，凑齐第一轮空投时一般都会有武器出现，记得去抢。武器中最推荐的是重机枪，配合快速换弹技能更是好用。战场道具要及时去抢，子弹是一人补齐全队有效的，加熟练度的星星则只对获得者有效。武器熟练度上去之后威力会大增。

挑战需要留到关键时刻再用。一般而言，20轮下来至少能完成两次挑战，那么第2次挑战就要珍惜了，在关键时刻拿到火神炮就可以开秒。辅助攻击也基本类似，强力的辅助攻击可以一举翻盘，特别是上直升机狙击那种更是能直接救命。

灭绝篇

IW原创的灭绝模式和丧尸模式是两种风格，可谓一时瑜亮。丧尸的优点在于要素丰富，有解谜要素，但节奏略慢；灭绝则正好反过来，节奏明快，战斗为主，鲜有解谜，但要素要少得多。灭绝模式的开启条件为玩家的在线等级达到5级，并打过战役模式的第1关。不过就算自己没打出灭绝模式，也可以接受好友邀请开始游戏。已知未来的DLC会增加灭绝模式的新地图。



基本玩法

灭绝模式的主要目的是使用钻头破坏异形的巢穴，最终在异形老巢安放核弹并成功脱出。灭绝模式共有三个区域，每个区域需要挖掘数个异形巢穴，前两个区域最后需要炸毁挡路的巨型花朵，最后一个区域要在指定地点完成钻探并启动核弹，最后则一路逃回出生地上飞机逃脱逃出生天。整个通关过程通常需要50～60分钟。

灭绝模式没有明显的波数概念，不过敌人会随着破坏的巢穴数量而加强。钻头破坏巢穴之前，异形是无限出现的，破坏之后再清场，就可以让异形不再重生。大部分时间内只要不放下钻头就不会出现敌人，但也有例外的情况。



灭绝模式中如果队友阵亡的话会进入LAST STAND状态。不过就算完全死去，也只是会变成一个狗牌，这时依然可以救起来，除了金钱外没有别的损失。只有全员倒地才算GAME OVER。另外钻头被完全破坏也算失败。

金钱和等级

灭绝模式和丧尸模式一样，有金钱的概念。金钱的主要来源就是干掉异形，此外探索地面的特定物体也有一定几率获得少量金钱，破坏三个区域间拦路的两个巨型花朵各有3000元收入。金钱的主要目标是用来购买武器和发动技能，玩家携带的金钱上限是6000元，达到这个数字后则不能获得金钱。金钱仅在当局有效，无法带入下一局。

同样，干掉敌人或进行其他动作可以获得经验值，经验值的作用当然是升级。级别提升之后，可以选择的技能和职业会增多。当玩家的等级达到30级时，如果再蓄满经验值槽就会自动转生为1级。转生后玩家开启的技能全部保留，同时开启一个圣物。





技能点数与挑战

灭绝模式有技能的设定，这个技能和多人联机模式的PERK不一样，是灭绝模式的独有要素。说是技能，实际上更接近于装备，因为里面还包括了自动机枪之类的。发动技能需要用到金钱，技能需要用到技能点数。技能一共有6大类，职业和手枪为自动技能，剩下4类需要玩家用十字键发动。

游戏开始玩家的技能点数为0，每次开始钻探巢穴时都会随机出现一个挑战，钻探完成获得1点技能点，完成挑战还能额外获得1点技能点。灭绝模式中每局有12个巢穴和2颗巨型花朵，全部一共是14点技能点，外加12个挑战提供的12点，每局游戏最多可以获得26点技能点。

技能点的作用很大，所以要尽可能地完成挑战可以有效提升自己的战斗能力。挑战种类多种多样，包括使用特定种类的武器杀死一定数量的敌人或是杀死特殊敌人等，每次进入游戏挑战都会从题库中随机抽取，这也增加了游戏的变数。下面介绍一下全部挑战的情况。注意挑战对全员有效，只要有一人违反规则，即判定为全员失败。

Use only melee attacks to damage aliens until the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，只用近战攻击对付异形。

点评：只会出现在前期，没有难度。记得别打着打着忘了就行。

Do not take any damage from aliens before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，不受到任何伤害。

点评：听着相当吓人，但只会出现在最前期，全员拉开距离用手枪打即可。

Kill 25 aliens using shotguns before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用霰弹枪干掉25个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为15个。武器类挑战要求但不限于使用该类武器，例如这个挑战，在完成之前如果用其他方式干掉异形也不算失败，因此难度不算高，记得每个区域的武器在哪里买就可以了。灭绝模式中出现的霰弹枪有：FP6、MTS-25S。

Kill 25 aliens using pistols before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用手枪干掉25个异形。

点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为15个。手枪是默认武器，而且不会被换掉。灭绝模式的手枪在强化之后十分厉害，但一般来说没有多余点数给手枪。幸好这个挑战只会出现在前期，不用担心。

Kill 25 aliens using SMGs before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，用 SMG 干掉 25 个异形。
点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 15 个。灭绝模式中出现的霰弹枪有：VECTOR-CRB、CBJ-MS。

Kill 25 aliens using LMGs before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，用 LMG 干掉 25 个异形。
点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 15 个。灭绝模式中出现的 LMG 有：MR-28、M27-IAR。两把 LMG 配合针管，是可以一直用到最后的强力武器。

Kill 25 aliens using sniper rifles before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，用狙击枪干掉 25 个异形。
点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 15 个。灭绝模式中出现的狙击枪有：VKS、L115。这是最麻烦的武器类挑战，而且有一定几率出现在最后几个区域。如果当真在最后阶段遇到，会相当麻烦。

Kill 25 aliens while prone.
直到巢穴被破坏为止，以趴姿干掉 25 个异形。
点评：手段不限，趴着就行，但必须是由玩家亲自干掉。这也是一个只会出现在前期的挑战。

Kill 10 aliens with propane tanks before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，用煤气罐干掉 10 个异形。
点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 5 个。场景中有大量煤气罐，对它开一枪就会发生爆炸，在早期威力还是相当不俗的。该挑战会出现在中前期，因此切记不要一上来就把煤气罐全爆掉了。

Kill 10 aliens with traps before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，用陷阱干掉 10 个异形。
点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 5 个。在游戏的场景中有不少陷阱，例如电网、火线，花钱发动后等着敌人来送死即可。玩家可以亲身诱敌，效果更佳。

Kill 10 aliens with turrets before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，用炮台干掉 10 个异形。
点评：单人游戏时，挑战要求的数量降为 5 个。无论何时出现，难度都低得可以。

Kill 5 aliens while they are in the air before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，干掉 5 个身处空中的异形。、
点评：听着十分坑爹，实际上不难。前期可以找个高台换霰弹枪，等异形一起跳就秒杀。中期出现略显麻烦，但只要开着电网引诱异形跳过来即可，其实不难。





Keep shot accuracy at ? % before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，玩家的命中率维持在一定值以上。
点评：十分棘手的挑战，在前中后期都有可能出现，数值有 100%、75%、50% 三种可能。基本思路就是先开一枪保证打中，然后用近战或装备杀敌。第一枪十分关键，推荐打定点的异形，例如正在破坏钻头或炮台的。前期出现时要求 100%，由于敌人很弱，其实最简单，全程近战即可。中后期出现时近战作用不大，这时就需要靠自动机枪杀敌。如果没有自动机枪，建议放弃。此外该挑战有几率在最后一个巢穴出现，一旦出现也是恶梦，虽然能用自动机枪扛过去，但由于资金短缺，接下来的逃脱部分将十分艰难。

Do not go into last stand before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，没有任何人倒地。
点评：如果有人倒地进入 LAST STAND 状态即算失败。在等级上去之后没什么难度，记得关键时放护盾即可。

Protect a random player from entering last stand
直到巢穴被破坏为止，指定角色没有倒地。
点评：和上一个挑战类似，但只要求指定角色不倒地即可。

Do not bleed out before the hive is destroyed.
直到巢穴被破坏为止，没有人阵亡。
点评：BLEED OUT 是指进入倒地状态后经过一段时间死亡，死者会变为一面狗牌。如果只是倒下的话不影响这个挑战，因此难度更低。

Do not let the drill health get below 50%.
直到巢穴被破坏为止，钻头的 HP 不低于 50%。
点评：钻头受到攻击时 HP 会下降，下降到 70% 时会提示修理。修理过程比较漫长，但完成之后钻头又是满血，因此这个挑战不难。顺带一提的是钻头需要修理时也会正常工作，只不过钻头 HP 被扣光后就算游戏失败了。

Don't reload your weapon for ? minutes.
在一定时间内不上弹。
点评：有 1 分钟和 2 分钟两种版本。难度不高，不过比较折磨人，时刻记得不要按□键，另外要避免的是开枪，因为子弹打光时会自动上弹。而发动弹药技能和拾取弹药也是禁则事项，因为会自动上弹。

Find and kill the Leper in 30 seconds.
在 30 秒钟内找到并干掉 Leper。
点评：这是一种特殊的敌人，样子和杂兵异形略有区别，身体发红，见到玩家会主动逃走而不是进攻。这个挑战比较考验玩家的运气，一旦出现建议全员分头寻找，如果有透视技能的话会方便不少。



Spend ? before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，花掉一定数量的金钱。

点评：没有难度的挑战，特别是还有很高几率出现在最后阶段，简直就是送。不过注意在统计时间开始后再花钱，之前花的不算。

Don't use any abilities for 90 seconds.

90 秒内不发动任何技能。

点评：只要不按十字键发动技能即可，如果是挑战开始前发动则不算。可以依靠陷阱来撑过时间。

Don't spend any money for 2 minutes.

2 分钟内不花钱。

点评：和上一个挑战类似，但要求更严格，任何花钱的举动都不行。

Do not take any damage from exploding seeker aliens until the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，不被自爆怪炸到。

点评：最难的挑战，没有之一。自爆怪是中后期频繁出现的敌人，会从四面八方出现，移动速度不慢，靠近后就算被打爆也会炸伤玩家。如果遇到这个挑战，基本可以宣告全挑战大业失败。

Kill 5 Scouts with melee damage before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用近战攻击干掉 5 个 scout。

点评：SCOUT 就是最普通的那种异形，干掉 5 个毫不为难。

Kill a scorpion with a melee before the hive is destroyed.

直到巢穴被破坏为止，用近战攻击干掉 1 个 scorpion。

点评：scorpion 就是那种长得像蝎子、会喷酸液的异形，俗称口水哥。由于它经常跳来跳去，用近战干掉有一定难度。但由于数量仅要求 1 只，所以还是不难的。此挑战有几率在最后阶段出现。

技能篇

灭绝模式中共有 5 大类技能，玩家每次出击之前只能选择在每一类技能中携带一种出战，这 5 类技能分别是职业、手枪、弹药、支援、攻击和装备。下面我们就分门别类地介绍一下。

职业/CLASS



灭绝模式中共有 4 个职业，初始只能选择武器专家，级别提升之后可以选择剩下 3 个职业。目前看来最强职业当属医疗兵，主要是免疫异形吐出的酸液的伤害这一点在最后十分有效。不过不同兵种搭配起来同样给力。职业升级需要消耗技能点数。

武器专家/WEAPON SPECIALIST

初期即可选择。

等级	效果
初始	增加20%子弹伤害
一级	快速切换武器，举枪时移动速度加快，投掷动作加快
二级	举枪速度加快
三级	装弹速度加快
四级	增加50%子弹伤害，盲射时散射范围减小

坦克/TANK

3 级解锁。

等级	效果
初始	增加25%生命值
一级	增加25%近战伤害
二级	增加50%生命值
三级	增加75%生命值，增加50%近战伤害
四级	增加100%生命值，增加100%近战伤害

工程师/ENGINEER

5 级解锁。

等级	效果
初始	为钻头提供额外护甲，破坏巢穴时获得更多的金钱
一级	修理钻头的速度加快
二级	返还开启陷阱的部分费用
三级	修理钻头时受到的伤害减小，陷阱持续时间增加
四级	增加陷阱与爆炸的威力，可携带的金钱上限变为8000

医疗兵/MEDIC

10 级解锁。

等级	效果
初始	救人速度加快
一级	移动速度加快，营救队友时所受伤害减小
二级	奔跑距离加长，队友靠近玩家时能更快的恢复生命值
三级	免疫异形吐出的酸液的伤害
四级	移动速度大幅加快，加快队友恢复生命值速度效果的有效范围扩大

手枪/PISTOL

手枪类技能其实作用不大，但不选白不选。玩家一共有四把手枪可以选择，分别是 P226（初期即有）、.44 MAGNUM（7 级解锁）、M9A1（13 级解锁）、MP-443 GRACH（16 级解锁）。越晚解锁的手枪就越强力。4 把手枪的升级效果完全一样，正常游戏时推荐在最后阶段升到 1 级，1 级附带的加速效果在最后的逃脱阶段比较有效。

等级	效果
一级	增加远距离伤害，增加使用手枪时的移动速度
二级	增加50%的弹夹容量
三级	可以同时携带两把主武器
四级	双持手枪，手枪弹药携带上限翻倍

弹药/AMMO

共有 5 种弹药可以选择，分别是普通子弹（Ammo）、震撼弹（Stun Ammo，2 级解锁）、燃烧弹（Incendiary Ammo，12 级解锁）、爆炸弹（Explosive Ammo，20 级解锁）、穿甲弹（Armor-Piercing Ammo，25 级解锁）。

玩家在游戏中可以同时携带普通子弹外加一种特殊子弹，武器会先消耗特殊子弹，当特殊子弹耗尽时切换为普通子弹。弹药同样是越往后越强力，到后期普通子弹完全可以无视。

发动弹药类技能时，发动者将自动补充弹药，而扔在地上的弹药可以保证每人一份。发动者可以一次发动多个弹药类技能，但发动后之前的弹药会消失。如果是由不同玩家发动的弹药类技能则可以在地面上共存，但武器上最多只能有一种特殊弹药。

支援/TEAM SUPPORT

支援技能是灭绝模式的关键之一，其中又有装甲和针管最为实用，推荐采用一人针管三人装甲的组合，搭配得当的话打过灭绝不是问题。支援技能的升级效果各不相同，这里就分别介绍一下。发动支援时，发动者可以自动获得支援能力，而队友需要拾取发动者扔在地面上的道具箱后才能获得支援效果。道具箱可以保证每人一份，发动者可以一次发动多个技能，但发动后之前的技能会消失。如果是由不同玩家发动的同一技能则可以在地面上共存。

爆破队/TEAM EXPLOSIVES

初始即有。

等级	效果
初始	获得2颗粘雷，爆炸武器弹药+1
一级	获得2颗碳罐手雷，爆炸武器弹药+2
二级	获得2颗跳雷，爆炸武器弹药+3
三级	获得4颗阔刀雷，爆炸武器弹药+4
四级	获得4颗跳雷，爆炸武器弹药+5

野性本能/FERAL INSTINCTS

4 级解锁，俗称狼头，可以说是专为找 Leper 的挑战而存在的技能

等级	效果
初始	视野和听力变得灵敏，并获得透视能力。
一级	移动速度增加20%
二级	HP回复速度加快
三级	本技能持续时间变为两倍
四级	本技能持续时间变为三倍，并增加奔跑距离

装甲/ARMOR

8 级解锁。最实用的技能之一，等于是直接增加玩家的 HP，而且拾取过程超快。发动装甲技能时，发动者将自动穿上装甲，因此这个技能可以用来救自己的命。

等级	效果
初始	增加20%护甲
一级	增加40%护甲
二级	增加60%护甲
三级	增加80%护甲
四级	增加100%护甲

加速/TEAM BOOSTER

14 级解锁。俗称针管，同样是最实用的技能之一。

等级	效果
初始	增加武器换弹速度，持续15秒
一级	增加武器换弹速度，持续30秒
二级	增加武器换弹速度和修理钻头速度，持续30秒
三级	增加武器换弹速度和修理钻头速度，持续45秒
四级	增加武器换弹速度和修理钻头速度，持续60秒

随机补给/RANDOM SUPPLIES

17 级解锁。

等级	效果
初始	随机获得一种技能。
一级	随机获得一种一级技能
二级	随机获得一种二级技能
三级	随机获得一种三级技能
四级	随机获得一种四级技能



攻击/STRIKE PACKAGE

攻击类技能有 IMS、MORTAR STRIKE、TRINITY ROCKET、SENTRY GUN、VULTURE 这 5 种，其中最实用的是自动机枪。它简直是破坏平衡性般的存在。在自动机枪出现之前，一直用 IMS 就可以了。



自动机枪/SENTRY GUN

22 级解锁。灭绝模式的顶级大杀器，升满之后能同时摆放两台进行不间断的射击，惟一的弱点是被近身后无法防御，需要玩家在周围照顾。解锁自动机枪后灭绝模式的难度将暴减。

等级	效果
一级	增加攻击范围与射程
二级	增加射击频率
三级	子弹升级为穿甲弹
四级	允许同时放置两座定点机枪，减小过热的概率

装备/EQUALIZER

装备中最实用的是榴弹炮台，如果没有它，在消灭巨型花朵时将浪费大量时间。不过榴弹炮台一人装备即可，其余玩家可以装备防暴盾，提高生存能力。

榴弹炮台/GRENADE TURRET

6 级解锁。需手动控制，而且弹数有限，因此实用性远不及自动机枪。但在对付巨型花朵时这是最有用的武器，而自动机枪不会攻击巨型花朵。

等级	效果
初始	10发弹药
一级	发射速度加快，增加弹药上限
二级	增加爆炸范围
三级	增加弹药上限
四级	弹药附加燃烧弹效果

防暴盾/CROWD CONTROL

15 级解锁。和丧尸模式的盾牌一样，使用时可以防御正面的攻击，不使用时可以防御背后的攻击，加上价格低廉，性价比较高。防暴盾无需升级即可发挥效果。

等级	效果
初始	10点耐久
一级	中等移动速度，15点耐久
二级	快速移动速度，15点耐久
三级	快速移动速度，20点耐久
四级	近战攻击附加火焰伤害，25点耐久

灭绝模式攻略

由于本模式中很多装备都需要等级才能解锁，而许多装备都是过关的关键，所以队伍中至少要有一名 28 级以上的玩家，其他玩家的等级也要至少达到 8 级以上才能形成良好配合。如果等级不够，则不要定过高的目标，先以升级为主，随着队伍中玩家等级的提升，游戏难度会逐渐下降，特别是在自动机枪解锁后。

若以四人团队进行游戏，而且等级足够，推荐全部选择医疗兵，装甲弹全员必备，3 人装备护甲、1 人装备针管，全员装备自动机枪，3 人装备防暴盾、1 人装备榴弹炮台。每人优先升级一种装

备，一人升级穿甲弹，一人升级护甲，一人升级针管，一人升级榴弹炮台。当自己负责提供的装备升级满后，开始升级医疗兵，不过先不用升最后一级。接着开始升级自动机枪，之后再升级护甲。第三个区域中有了自动机枪的帮助，战斗难度将大幅度降低。

出生地的一个巢穴非常简单，挑战只会是“只用近战杀敌”和“无伤完成”的其中一种，无伤只要全员集合在远离挖掘机的一侧多加小心即可。按照分工升级好自己负责的装备继续前进。

第一个区域的战斗可以说毫无难度可言，采集顺序并无太大讲究，如果挑战并未抽中指定武器杀敌的话此区域完全无需买枪。由于异形数量和等级较低，分数比较吃紧，有能力的话尽量节省子弹，缓解提供弹药的玩家的经济压力。完成三处采集后来到尽头挡路的巨花处，如果挑战达成的较多的话此时负责升级榴弹炮台的玩家应该已经至少将榴弹炮台升至3级了，将榴弹炮台架设在正对巨花花芯的地方，等巨花的血槽出现立即开始轰炸，其他玩家尽力保护操作榴弹炮台的玩家，同时优先消灭会喷出酸液的蝎子异形。如果经济充裕，可以开启一旁的火陷阱。成功破坏巨花后能够取得3000元，注意玩家所能携带的金钱上限为6000元，如果此时钱多不妨先分发一下装备，或是购买一把防身武器再取钱。

第二个区域开始战斗难度将会加大，推荐至少两人购买此场景中马路左侧平台上的价值3000元的机枪，此武器足够使用到通关，其他玩家可以暂时不购买武器，以防止出现指定武器杀死异形的挑战。此区域推荐先去钻探远处广场处的巢穴，再回到入口处的马路，最后钻探左侧基地的巢穴。不论顺序如何，当钻探第二个和第三个巢穴时都会有强力敌人出现，所以此时负责升级针管的玩家可以发挥作用了，尽量保持在战斗中不要停止针管的供应，一旦效果消失立即提供针管。完成三处巢穴的钻探后来到广场前的巨花，像上一个区域一样架设榴弹炮台朝其猛轰。保险起见可以开启广场上的两处电陷阱，或者架设一架自动机枪。破坏巨花后同样有3000元的补给，所以不要吝惜钱，尽量多使用装备过关并不算难。

破坏巨花后来到第三区域，向前走不远便会遇到本模式中的BOSS：穿山甲异形，其特点是装甲厚、血量多，但如果玩家携带的特殊子弹为穿甲弹的话，只要全员集中火力，是可以在短时间内将其消灭的。此怪物后面还会遇到数只，要优先消灭。

第三区域的异形依然会随着采集而变强，所以推荐优先钻探远处仓库二楼的巢穴，之后采集铁丝网另一侧的巢穴，路旁的两个由于地形较好防守则放到最后钻探。此区域的战斗中，如果有负责提供针管的玩家存在的话一定要保持其效果不会掉，一般等效果还剩5秒左右时便要丢出下一个补给了。只要维



持住快速换弹的效果，四处区域的战斗便简单不少。仓库二楼非常适合放置自动机枪，一个放在墙角即可。铁丝网另一侧的巢穴开始要充分利用自动机枪提供火力。从这里开始的怪物凶猛且价值很高，杀掉三四只就能赚1000分，玩家基本就不会再为金钱所困扰了，尽量保证团队的装备时刻处于最佳状态。最后两个巢穴同样利用自动机枪，两个自动机枪架好，难度就基本如前一个区域一样了。

当完成第三区域的四处巢穴的采集后前往铁丝网另一侧的开阔地，这是最后一处需要钻探的巢穴了，拿出最好的装备抵挡异形的攻击，此场战斗的持续时间相交前面的巢穴要长上许多，一波一波的异形蜂拥而至，战斗十分激烈。玩家只要保持冷静，注意维持队员的护甲与子弹状态，多利用自动机枪提供掩护，便能撑过这一关。最后一关的技能点数，推荐将手枪升1级，这样手持手枪时奔跑速度变快，有利于后面步骤的进行。

完成全部巢穴的采集后，全体玩家补给好就可以集合启动核弹了。启动后玩家有4分钟时间返回出生地的飞机撤离。听上去简单但实际上还是有难度的，由于敌人是无限出生的，又有数只穿山甲异形存在，所以此处无需恋战。倒计时开始后先跑向连接第二三区域的小巷，发现前面的路被挡住了，此时立即掉头，在宽阔的场景中兜圈，约20秒后路障消失，此时立刻通过。第一个区域的入口同样也被挡住，先要跑到入口处触发挡路，再在区域中绕大圈跑，两圈过后必定已经打开，迅速通过后接下来只要一路狂奔到直升机就可以了，先到的队员可以掏出自动机枪给与后面的队友掩护。一路上负责提供装甲的队友要不时将护甲丢在路上，供后面的玩家补给。其他玩家如果有携带护甲的话，此时也可以自行补给护甲，即使是没有升级过的护甲，关键时刻也可以起到救命的作用。如果有玩家倒在了路上而其他队员到达了直升机，直升机会直接开走，到达直升机的玩家就算通关。



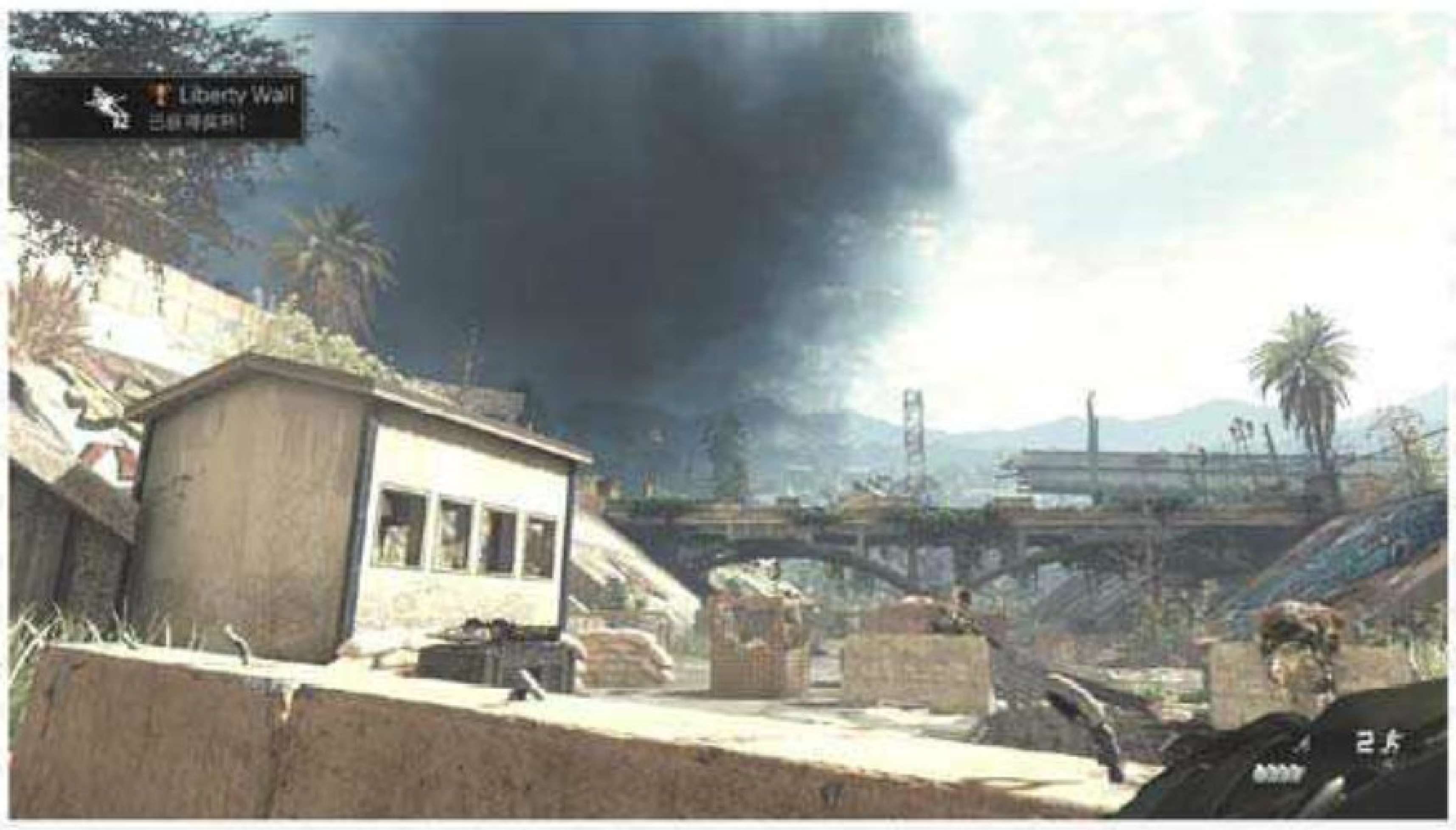
情报整合
独家特征
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

奖杯篇

奖杯总数	51	铜杯	46	银杯	0	金杯	4	白金	1

白金难度	3/10
白金所需时间	6～15小时
在线奖杯	1
最少通关数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作奖杯由3个部分组成，分别是战役、生存和灭绝，3个模式互不影响，可以任选其一开始。生存只有一个奖杯，耗时最短；战役的话直接选老兵难度开始，按照上面的攻略一遍下来就差不多了，因为在前面的攻略中已经把奖杯介绍得差不多了，下面就不再复述了；耗时的大头主要是灭绝模式，转生一次大概需要奋战8～10小时。但PS4版可以继承PS3的在线记录，如果玩家之前在PS3上已经达成过一转，那么在PS4上一开始就有一转的记录，这样理论上只需要玩一场灭绝，即可拿齐全部灭绝模式相关的奖杯，从而使得白金用时大幅缩短！



白金奖杯

Federated（白金）
奖杯说明：获得其他全部奖杯

战役模式

Ghost Stories（铜杯）
奖杯说明：在任意难度下打过Ghost Stories关卡

Spatial Awareness（铜杯）
奖杯说明：在战役模式中干掉1个敌人

Brave New World（铜杯）
奖杯说明：在任意难度下打过Brave New World关卡

Liberty Wall（铜杯）
奖杯说明：在Brave New World关卡中打下两架武装直升机

No Man's Land（铜杯）
奖杯说明：在任意难度下打过No Man's Land关卡

Blimey O'Riley（铜杯）
奖杯说明：在No Man's Land关卡中，控制军犬干掉10个敌人

Struck Down（铜杯）
奖杯说明：在任意难度下打过Struck Down关卡

Waste not（铜杯）
奖杯说明：在Struck Down关卡中，遥控狙击环节的命中率达到100%

Homecoming（铜杯）
奖杯说明：在任意难度下打过Homecoming关卡

Go Ugly Early（铜杯）
奖杯说明：在Homecoming关卡中用无人机干掉50个敌人

Legends Never Die（铜杯）
奖杯说明：在任意难度下打过Legends Never Die关卡

It Came from Below!（铜杯）
奖杯说明：在Legends Never Die关卡中用水下近战攻击干掉6个敌人

Federation Day（铜杯）
奖杯说明：在任意难度下打过Federation Day关卡

Sleeping Beauty（铜杯）
奖杯说明：在Federation Day关卡中干掉正在睡觉的敌人

Carbon Faceprint（铜杯）
奖杯说明：在Federation Day关卡中让复印机砸中你的脸

Birds of Prey（铜杯）
奖杯说明：在任意难度下打过Birds of Prey关卡

Burn Baby Burn（铜杯）
奖杯说明：在Birds of Prey关卡中摧毁80个油罐

The Hunted（铜杯）
奖杯说明：在任意难度下打过The Hunted关卡

Jungle Ghosts（铜杯）
奖杯说明：在不被发现的情况下完成The Hunted关卡

Clockwork（铜杯）
奖杯说明：在任意难度下打过Clockwork关卡

Deep Freeze（铜杯）
奖杯说明：在Clockwork关卡中，利用榴弹炮炸开的冰面让8辆敌载具掉进去

Atlas Falls（铜杯）
奖杯说明：在任意难度下打过Atlas Falls关卡

Grindin'（铜杯）
奖杯说明：在Atlas Falls关卡中一次性完成控制室环节

Piece of cake（金杯）
奖杯说明：在Atlas Falls关卡的突击环节中，无伤干掉全部敌人（老兵难度限定）

Into The Deep（铜杯）
奖杯说明：在任意难度下打过Into The Deep关卡

David & Goliath（铜杯）
奖杯说明：在Into The Deep关卡中，一次性炸毁敌方潜艇

End of the Line（铜杯）
奖杯说明：在任意难度下打过End of the Line关卡

Cog in the machine（铜杯）
奖杯说明：在Cog in the machine关卡的潜入环节中，于不被发现的情况下干掉5个敌人

Sin City（铜杯）
奖杯说明：在任意难度下打过Sin City关卡

Jack-pot（铜杯）
奖杯说明：在Sin City关卡中，破坏21台老虎机



INFORMATION
FEATURE
EXPRESS
GUIDE
DOWNLOAD



All or Nothing 铜杯
奖杯说明： 在任意难度下打过All or Nothing关卡

End of your rope 铜杯
奖杯说明： 在All or Nothing关卡中，割断缆绳让上面的敌人摔下去

Severed Ties 铜杯
奖杯说明： 在任意难度下打过Severed Ties关卡

Fly-by-wire 铜杯
奖杯说明： 在Severed Ties关卡中，用3枚遥控导弹干掉3架武装直升机

LOKI 铜杯
奖杯说明： 在任意难度下打过Loki关卡

They look like ants 铜杯
奖杯说明： 在Loki关卡中，用卫星炮摧毁所有的敌地面单位且没有攻击到友军

The Ghost Killer 金杯
奖杯说明： 在任意难度下打过The Ghost Killer关卡

Tickets please 铜杯
奖杯说明： 在The Ghost Killer关卡中，打死一个正在爬绳子的敌人

Audiophile 铜杯
奖杯说明： 收集全部18台笔记本电脑

You've earned it 金杯
奖杯说明： 在老兵难度下完成战役

生存模式

Safeguard 铜杯
奖杯说明： 打过20波
取得方法： 生存模式有3种玩法，分别是SAFEGUARD（20波为终点）、SAFEGUARD EXTENDED（40波为终点）、SAFEGUARD INFINITE（波数无限）。选择SAFEGUARD并完成全部20波攻击，即可解除一个奖杯。生存模式虽然至少要3人才能开局，但也支持单人进行，因此完全可以在PLAYER OPTIONS里调成两倍体力、加快回复来轻松达成这一目标。另外生存模式中角色的等级和战队是共通的，也可以正常升级，不过在这个模式中等级没有意义。

灭绝模式

No Man Left 铜杯
奖杯说明： 全部四位玩家登上直升机逃脱
取得方法： 参考上面的攻略，合理分配装备与技能点，最重要的是最后逃脱部分不要丢下任何一个队友，保证每个人都活着抵达飞机。这是本作惟一一个需要联机获得的奖杯。

Sprinter 铜杯
奖杯说明： 在剩余时间至少为1分30秒的情况下逃脱
取得方法： 最后的逃脱阶段限时4分钟，所以此奖杯要求全体玩家于2分30秒内到达直升机。参考上文攻略中的逃跑方法，如果能够在3分钟时通过第三区域，在2分钟时通过第二区域，最后30秒跑上直升机是足够的。强烈建议每位玩家在最后逃跑前都将手枪升到一级，之后一路使用手枪，可以大幅度提高奔跑速度。

Made it Out Alive 铜杯
奖杯说明： 第一次通关

Completionist 铜杯
奖杯说明： 完成全部挑战并逃脱
取得方法： 每次启动挖掘机后都会随机一个挑战，需要玩家完成全部16个挑战并最终逃脱。由于挑战是随机抽取的，所以有一定运气成分存在。

Cabin Fever 铜杯
奖杯说明： 到达第三区域

City Dweller 铜杯
奖杯说明： 到达第二区域

Any Means necessary 铜杯
奖杯说明： 在一场游戏中使用电陷阱和火陷阱杀死50只异形
取得方法： 可以在第一个区域的铁丝网处轻松获得。在完成第一区域中的一处钻探后不要放下挖掘机，来到中间铁丝网围起的区域中等待异形出现，此时只要玩家不放下挖掘机完成钻探，异形便会无限出生，反复开启两处电陷阱直至奖杯解锁为止。通常需要开启电陷阱5~7次，玩家集中在铁丝网中的巢穴处，不要主动攻击铁丝网外侧的异形，只消灭进来的异形即可。

Trash Picker 铜杯
奖杯说明： 在一场游戏中搜索40个道具
取得方法： 在场景中不难发现黑色的塑料袋和绿色的小箱子，靠近后会提示搜索，里面会随机出现枪械配件、弹药、手雷和特殊装备。玩家只需搜索40个道具即可，无需将搜索到的道具拾起。推荐玩家先不要刻意寻找，只收集遇到的即可，当到达第三区域后只要不放下挖掘机，异形便不会出现，此时便可返回之前的区域内安心寻找。由于收集的道具数量有限，所以一场游戏只能有一位玩家获得此奖杯，并且想要获得足够的收集必须抵达第三区域。

Throttled Escape 铜杯
奖杯说明： 在开启一个圣器的情况下通关
取得方法： 首先玩家需要到达30级自动转生后才能开启圣器，圣器共有五种，分别为受到的伤害增加、不能够购买武器、获得的金钱减少且金钱上限减少、不能选择职业、对异形的伤害减小。开启圣器无疑会增加游戏难度，且只有开启圣器的玩家通关后才能获得此奖杯，但如果能合作进行，在只有一位玩家开启圣器的情况下则影响并不会太大。如果多人合作的话推荐选择“对异形的伤害减小”。如果是单人游戏，则推荐选择“无法购买武器”，通过携带自动机枪和升级手枪等级来提高作战能力。





在乐高的世界中，有一位邪恶的毁灭博士，他发现了这个世界的本源乃是宇宙砖块——乐高积木！有了这些宇宙砖块，他便能统治整个世界。因此，他需要获得更多的宇宙砖块。末日博士召集了众多的恶徒来帮助他，为了保护世界，数百位超级英雄驾到！

作为拥有众多粉丝的乐高系列游戏，其最新作《乐高 漫威英雄》也加入了PS4首发游戏阵容当中。本作和近年正火的漫威公司合作，快选上喜爱的超级英雄，一起守护乐高积木的世界吧！

主线任务通关需要12个小时，100%完成度需要40个小时左右。

乐高 漫威英雄	WB Games	动作
PS4 LEGO Marvel Super Heroes		美版
2013年11月15日	本地1~2人	49.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：10岁以上

系统介绍

按键操作

PS4版操作	作用
左摇杆	移动
右摇杆	移动视角
×键	跳跃/双击为飞行、二段跳或翻滚
○键	操作开关/特殊能力或武器
□键	攻击或射击/按住瞄准
△键	换人/自由模式中按住选择任意角色
R2/L2键	自由模式中换人/纽约市中视角归位
START键	菜单
SELECT键	地图

游戏关卡说明

本作的主线关卡会有蓝色的路径点指引玩家，只需跟随提示便能到达主线任务所在的地点。在神盾局空天飞机上，玩家可以乘坐电梯来到指挥室，这里可以选择重玩任务，选择自由模式的话就可以使用任意英雄重玩关卡，是获得全部收集要素的必经之路。支线任务则像沙箱游戏一样需要在纽约市中自己领取，总计11个。





漫游模式

在关卡外，玩家可以自由的探索纽约市的曼哈顿区，在地图上有收集要素、可使用的英雄角色、主线和支线任务等许多要素，其中比较重要的是传送点，在这里玩家可以传送回神盾局的空天飞机，还可以选择使用的英雄和召唤载具。这些传送点可以在地图上直接选择后立刻抵达，省去了跑路的麻烦。漫游模式下玩家还可以抢劫路上的汽车作为代步工具，以节省赶路的时间。玩家可以打开地图自订目标地点来启动导航，非常人性化。



合作模式

如系列以往的作品一样，本作无论主线或支线，全部的任务都可以本地双人分屏合作，并且2P玩家可以随时加入随时退出，十分贴心。双人游戏不但能够提高游戏乐趣，而且难度大减，许多需要反复切换角色的场景都可以迅速通过，如果身边有好友的话，不妨拉他入伙，有谁能拒绝如此众多的漫画英雄一同聚首的游戏呢？



作弊代码

本作使用作弊码并不会导致无法获得奖杯，所以玩家可以放心使用。使用作弊代码会降低许多奖杯获得的难度，完全没有副作用。在游戏的暂停选单中选择 Extras，之后选择第一项 Enter Code 输入作弊码，输入后立刻生效，效果型作弊码则需要在 Extras 下选择开启才会生效。

效果型

双倍砖块:UZFBG4

载具

复仇者机车:5T3CQU
南瓜直升机:35E41W
神盾局公务车:D5B7O3
蜘蛛机车:SH9MZQ

可使用角色

甲虫:KXFQ87
黑猫:P9OWL0
美国队长（经典）:7HWU4L
杀戮:AA0Z50
星际鸦人:J58RSS
九头蛇特工:B7AA3K
钢铁侠（Mark 17）:2NGSRZ
钢铁侠（Mark 38）:CK7SDS
钢铁爱国者:Q5X1J5
默多克:SZ8Q06
蜘蛛侠（未来基础）:WFOZXQ
托尔（经典）:H8CSE6
战争机器:TQ4C57
金刚狼（考尔）:OAW2LB

100%完成度与收集

本作的收集要素十分丰富，想要达成 100% 完成度并不是一件简单的事情。100% 完成度要求如下：

1. 完成全部的主线任务和支线任务
2. 在全部关卡中收集足够的乐高积木达成“真正的信徒”评价
3. 收集全部 150 个迷你背包
4. 收集全部 250 个黄金积木
5. 救取斯坦李 50 次
6. 收集全部 153 位超级英雄
7. 购买全部 40 种载具

需要注意的是，黄金积木有 133 块散落在漫游模式中，其余部分则在获得其他 100% 要素的同时获得。收集要素中的红积木可以开启特殊效果，它们并不算入 100% 完成度当中，所以并非强制收集。但是它们对获得奖杯和完成其他收集有很大帮助，因此强烈建议优先收集。



■开放世界金积木图位置



■支线和竞速金积木位置

全收集流程攻略

本作的战斗毫无难度可言，解谜也十分简单，提示非常明显，稍加注意通关并不成问题。所以本攻略以达成全部收集以及介绍各位英雄的能力主。由于收集要素有许多需要用到剧情中给定的英雄外的其他英雄的特殊能力，所以一周目时玩家无需考虑收集要素，只需要熟悉各个英雄的能力即可，等通关后选择重玩任务，以自由模式进入关卡，此时可以随意切换英雄，再参考收集部分完成收集，每一关都需要收集 10 个迷你背包以及救出 1 次斯坦李，在文中用数字标注的为迷你背包，L 字标注的为斯坦李。

注：攻略中指出的收集所需的角色并不唯一，例如黄金墙可以用钢铁侠 Mark 42 破坏，也可以用霹雳火破坏，并非限定特定角色。如果不介意使用作弊代码的玩家，强烈建议一周目开启双倍砖块的红色砖块效果，对后面购买英雄、载具和完成“真正的信徒”评价都有很大帮助。

Sand Central Station

一周目可使用角色:	绿巨人、钢铁侠、蜘蛛侠
全收集所需角色:	绿巨人（Hulk）、蜘蛛侠（Spider-man）、雷神托尔（Thor）、金刚狼（Wolverine）、钢铁侠（Iron Man）、沙人（Sandman）、操控大师（Mastermind）、行星吞噬者（Galactus）、霹雳火（Human Torch）、冰人（Iceman）
“真正的信徒”所需砖块数:	70000



收集要素

1. 游戏开场的大桥上注意观察左侧的大楼，会发现一个广告牌，用绿巨人将马路上的汽车砸向广告牌将其破坏，使用飞行角色如钢铁侠过去取得第 1 个迷你背包。

2. 使用钢铁侠飞起来向左跳到桥下，会发现蓝色的邮箱，破坏掉后向回走会发现第二个，飞过桥来到右侧，在前方还有第三个邮箱，全部破坏后取得第 2 个迷你背包。

3. 取得上一个收集后往回走，右侧桥下在开关处使用雷神托尔或暴风女启动电力，再换成蜘蛛侠使用感知能力，用蜘蛛丝拉开大门，进入商店取得第 3 个迷你背包。

4. 继续向回走，来到接近尽头处换成金刚狼，在爪子图案处挖掘出一辆比萨车，将车开到前方比萨店前第 4 个迷你背包便会出现。

L. 进入车站大厅后立刻切换成钢铁侠飞到左侧的走廊上，破坏掉墙边的两个自动售货机救出斯坦李。

5. 接着切换人物为霹雳火，按住○键朝一旁的黄金发射火焰将其融化，第 5 个迷你背包会随着屋顶的大灯会掉落到地面上。

6. 当被巨大的墙壁挡住去路时向右走，使用钢铁侠烧掉墙壁上的黄金，接着切换成沙人进入平台，动画过后便会出现第 6 个迷你背包。

7. 继续向前会遭到炮台的攻击，此时先向左会发现黄金墙，用钢铁侠切开墙壁后换成金刚狼，操作开关升起墙壁，使用操控大师对橱窗按住○键即可收集第 7 个迷你背包。

8. 剧情动画过后先不要着急走，跳到身后的雕像旁切换成行星吞噬者对其发动技能，第 8 个迷你背包便会出现。

9. 正面面对沙人时换成霹雳火，向左飞到远处，发射火焰融化掉黄金，此后绕地图边缘向后走，绕场一周便能发现其他 4 处黄金，全部烧化后取得第 9 个迷你背包。

10. 破坏掉右侧高台上的水塔后切换成冰人，按住□键对准高台上的积水做成滑梯，滑下后取得本关第 10 个迷你背包。

BOSS战要点提示

对沙人的 BOSS 战先要用蜘蛛侠发射蛛丝做成绳索让绿巨人按住△键变成普通人后爬上，之后要破坏左侧的平台，最后左侧的开关用蜘蛛侠拉开，右侧的开关用钢铁侠炸开，再用蜘蛛侠拉倒水塔。

Times Square Off

一周目可使用角色:	美国队长、神奇先生、蜘蛛侠
全收集所需角色:	万磁王（Magneto）、钢铁侠（Iron Man Mark 42）、雷神托尔（Thor）、金刚狼（Wolverine）、毒液（Venom）、琴·葛蕾（Jean Grey）、神奇先生（Mister Fantastic）、美国队长（Captain America）、绿巨人（Hulk）、巨型毒液（Custom V）
“真正的信徒”所需砖块数:	70000

收集要素

1. 关卡开始的区域在章鱼博士所在平台的正下方，切换成万磁王吸开铁块打开壁橱取得第 1 个迷你背包。

2. 向右走上楼梯来到尽头，使用钢铁侠炸开白色的面板，换成雷神托尔给其供电打开后面的暗门取得第 2 个迷你背包。

3. 来到屋顶后需要开始留意敞开窗户的温室，靠近后攻击会将窗户关闭，温室中的植物会冒出来，关闭全部五个温室能取得一个迷你背包，这些温室分布在各个屋顶上，稍加留意不难发现。直到来到需要启动电梯的屋顶时才会获得。

4. 上到屋顶从电梯下来立刻向下跳到最下层，破坏掉一旁的杂物后使用金刚狼挖掘取得零件，拼好后迷你背包出现，使用飞行角色过去取得。

5. 拼好绳索追上章鱼博士后，使用钢铁侠炸开绿色灯泡下银色的通风口，切换成毒液钻入通风口来到上层的大温室里取得迷你背包。

L. 剧情动画过后用钢铁侠飞到最上边，炸毁全部银色的通风口后换成琴·葛蕾组装好零件，在发动技能将水塔弄破救出斯坦李。

6. 来到一个有草坪的屋顶后破坏草坪上白色的桌椅，零件拼好是一个打气筒，在打气筒上跳起三次给一旁的气垫充气，换成神奇先生在神奇模组上变身割草机后第 6 个迷你背包出现。

7. 取得上一个迷你背包后使用钢铁侠破坏右上角的黄金煤气罐，再换成美国队长举起盾牌进入火焰当中取得第 7 个迷你背包。

8. 来到时代广场开始对章鱼博士的 BOSS 战后，先向左走，可以在左下方发现一辆带有绿色把手的救护车，换成绿巨人将其破坏取得第 8 个迷你背包。

9. 来到时代广场右上角，用钢铁侠破坏银色轿车，切换成巨型毒液杂碎地面，取得第 9 个迷你背包。

10. 在时代广场上共有五个金色的消防栓，其中地图的四个角落各有一个，还有一个在地图中间偏右的红色油罐车车头的右侧，全部破坏后第 10 个迷你背包出现。



BOSS战要点提示

对章鱼博士的BOSS战十分简单，通常情况下玩家是无法攻击到章鱼博士的，只需注意躲避并攻击章鱼机器人即可，不久章鱼博士的触手便会被卡住，此时走进绿色的圆圈中攻击即可废掉他的这条触手。如此循环直至破坏掉他的三条触手，此时他便再无还手之力了，过去几下攻击结束战斗。



Exploratory Laboratory

一周目可使用角色：	鹰眼、黑寡妇、蜘蛛侠
全收集所需角色：	钢铁侠（Iron Man Mark 42）、万磁王（Magneto）、黑寡妇（Black Widow）、绿巨人（Hulk）、美国队长（Captain America）、琴·葛蕾（Jean Grey）、神奇先生（Mister Fantastic）、雷神托尔（Thor）、野兽（Beast）、毒液（Venom）、行星吞噬者（Galactus）、冰人（Iceman）
“真正的信徒”所需砖块数：	100000

收集要素

1. 本关一开始便要留意金色相框的相片，第一幅就在一开始的房间的左下角。一路前进注意墙壁上，总共四幅，第二幅在收集第2个迷你背包后的走廊，第三幅在收集第3个迷你背包的房间的右侧，第四幅则在第4个迷你背包所在的房间内，需要使用钢铁侠发射激光将其破坏，全部破坏后取得此迷你背包。

2. 开启第一道安全门后进入大厅，向上走进入一个小房间，切换成万磁王将地上的两个两块电池移到墙上，此时左侧的房间的门开启，进入后使用黑寡妇操作开关，按照右侧的显示器上的提示旋转DNA打开左侧的保险柜，取得第2个迷你背包。

3. 来到被绿魔破坏电梯井的房间后，会发现左侧有一个绿色的把手，换成绿巨人将其拉开，再用美国队长朝露出的机关发射盾牌，第3个迷你背包出现在一旁巨大人偶的旁边。

4. 爬上电梯井后先不要用蜘蛛侠拉开墙壁，使用琴·葛蕾控制右侧房间内的科学家打开开关，再用神奇先生钻进打开的通风口进入左侧的实验室，换成雷神托尔给左右两个电闸充电后第4个迷你背包出现。

5. 继续前进来到毒液出现的场景后向左走到尽头，跳到下面的平台上，换成野兽挖掘地上土堆，找到第5个迷你背包。

6. 从上一个迷你背包稍向前走是一座三层平台，来到第二层后向左走，破坏掉左侧尽头的箱子，换成毒液进入下层隐藏房间，破坏掉房间内的两个箱子后利用零件拼成一只蜘蛛。继续前进来到平台第三层，在平台的右侧不难发现闪着绿光的墙壁，使用绿巨人将其破坏，利用里面的零件拼成第二只蜘蛛。继续向右到尽头，使用行星吞噬者打开紫色阀门，跳到楼下利用零件拼成第三只蜘蛛，第6个迷你背包出现。



7. 当打开充满冷气的实验室的门后，返回的路上五个小隔间中的敌人会陆续跑出，切换成冰人对左数第三个房间发射冰冻，等出现冰雕后再换成钢铁侠对其发射激光使其融化，取得第7个迷你背包。

8. 两个之前充满冷气的房间中的左边的一个里有一块黄金的面板，是用钢铁侠对其发射激光取得第8个迷你背包。

L. 使用音响突破破坏挡路的黑色毒液后，使用万磁王打开路左侧的蓝色箱子，再用野兽操作开关，救出被困在容器中的斯坦李。

9. 救出斯坦李后，右侧最前面的容器中还藏着本关的第9个迷你背包。

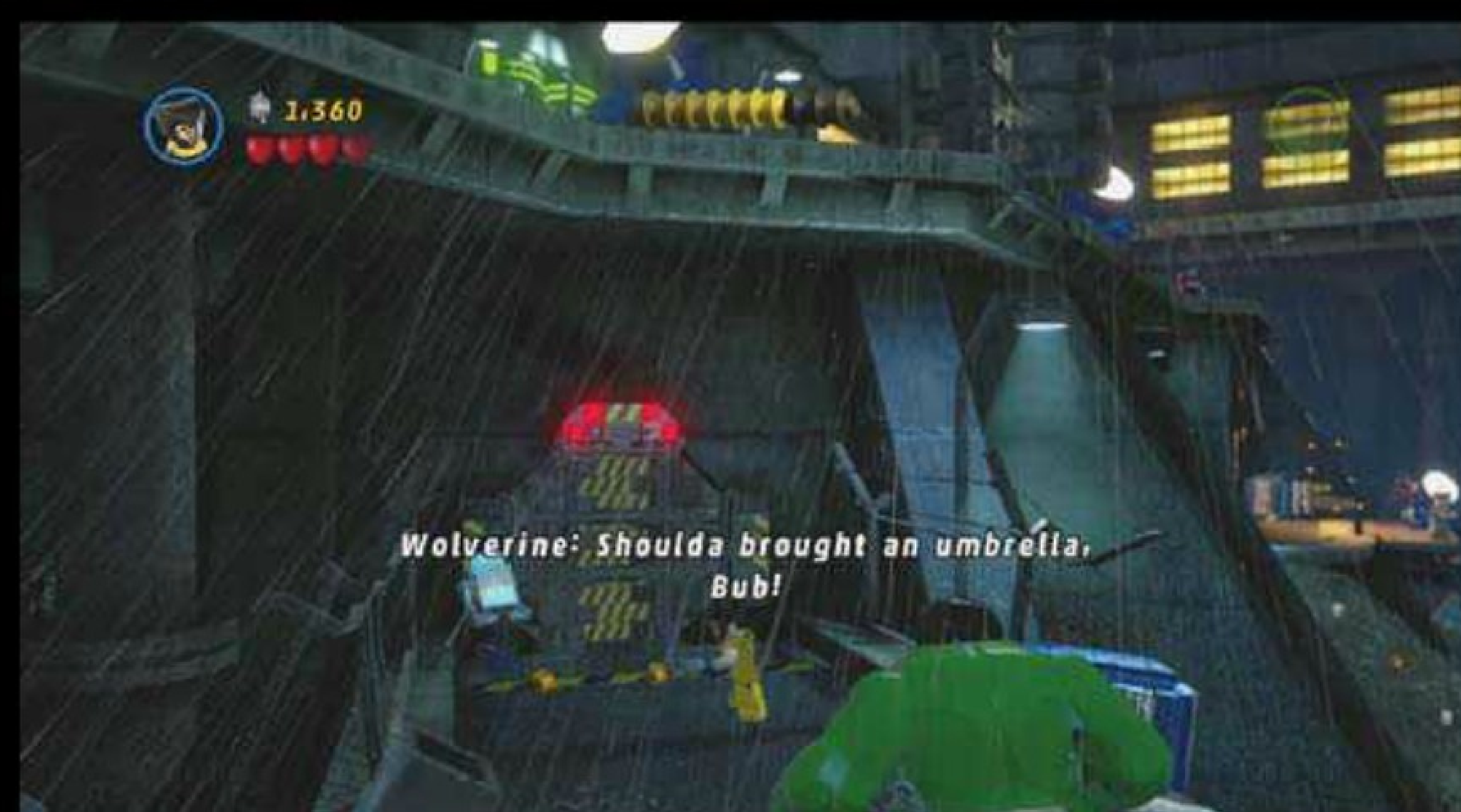
10.BOSS战开始后使用钢铁侠飞到正上方的平台上，破坏箱子后用行星吞噬者组装起零件，打开集装箱取得第10个迷你背包。

BOSS战要点提示

对毒液的BOSS战先要消灭一定数量的小兵，然后会有零件散落下来，拼成音响后毒汁落到地面上，上前攻击。之后继续消灭小兵，闭一会一个小隔间的门便会打开，进入其中操作开关升起火焰喷射器，朝毒液喷射火焰给与重创。最后要用蜘蛛侠使用感知能力，将毒液所在平台上的零件拉下，拼成大钟后射击钟下的靶子，上前给与毒液致命一击。

Rock up at the Lock up

一周目可使用角色：	钢铁侠、绿巨人、金刚狼
全收集所需角色：	万磁王（Magneto）、钢铁侠（Iron Man Mark 42）、蜘蛛侠（Spider-man）、冰人（Iceman）、神奇先生（Mister Fantastic）、雷神托尔（Thor）、沙人（Sandman）、金刚狼（Wolverine）
“真正的信徒”所需砖块数：	150000



收集要素

1. 本关的第一个累积性迷你背包为破坏五个救生圈，第一个就在刚开始的地方的右下角。第二个不要飞过吊桥，在吊桥旁。第三个取得第4个迷你背包后的楼上，使用感知能力发现的可以攀爬的墙壁的右侧。爬上墙壁后立刻向左，可以发现第四个救生圈。最后一个救生圈在破坏炮台，用绿巨人拉开大门之后的区域，在蓝色的通风口的右侧。全部破坏后获得一个迷你背包。

2. 本关刚开始的区域稍向前走，左侧有一个发出蓝色光芒的下水道口，使用万磁王将其打开，再用任意可飞行的角色过去取得本关第2个迷你背包。

3. 飞过吊桥后立刻向右飞，在最右侧的水面上漂浮着一个银色的集装箱，用钢铁侠发射飞弹将其破坏取得第3个迷你背包。

4. 从上一个迷你背包向左前方飞行，会发现岸上有一个红蓝相间的水管，落下后换成蜘蛛侠将其拉开，再用冰人冰冻流出的水，取得第4个迷你背包。

L. 破坏第五个救生圈的地方左边有一个蓝色的通风口，使用神奇先生进入，再用蜘蛛侠拉开箱子，救出本关的斯坦李。

5. 憎恨被关押的区域内，一进大门便会经过两个隔间，用万磁王

打开右侧隔间的铁门，拼好零件后用神奇先生进入通风口，取得第5个迷你背包。

6. 在关押憎恨的隔间的右侧有一个蓝色的铁箱，使用万磁王调查它，它会像俄罗斯套娃一样逐个打开，最后出现第6个迷你背包。

7. 关押憎恨的隔间的上方有可以用蜘蛛侠拉下的面板，之后再用钢铁侠朝里面的黄金门发射激光，将落下的零件拼好取得第7个迷你背包。

8. 通过摄像头发现剑齿虎后，在开关处使用金刚狼的感知能力发现上方的电源，换成雷神托尔为其充电，再次操作开关会出现一个新的地点可以点选，这便是第8个迷你背包。

9. 在对憎恨的BOSS战中，先用钢铁侠破坏场景右侧的黄金箱子，再换成沙人进入沙中，执行第一个特殊动作。场景左侧的大门处，用钢铁侠炸碎门口的银色箱子，会出现挖掘点，用金刚狼挖掘后将零件拼好后拉下一旁的开关放出一家小飞机。用钢铁侠飞到场景左侧的最高处，会有一个小兵从门里跑出来，进入屋内拉动开关放出另一架小飞机。执行完以上三个动作后本关第9个迷你背包出现。

10.BOSS战中使用过两次探照灯后左侧的电梯间便会打开，进入后使用钢铁侠飞到电梯井的顶部，取得第10个迷你背包。

BOSS战要点提示

面对金刚狼的老冤家万磁王时，上升的平台上先消灭掉全部小兵，平台便会停下，此时去右侧将零件拼装起来，再用绿巨人举起，等剑齿虎下方出现□键提示时投掷。反复三次后结束战斗。

第二场对憎恨的BOSS战，此战无需恋战，先用金刚狼来到右侧使用感知能力，再换成绿巨人破坏到集装箱，拼好零件组成跳板让金刚狼跳上去，向上攀爬到顶后操纵探照灯照射憎恨，等进度条蓄满后便可用绿巨人对其实施攻击。接着再破坏左侧的箱子，拼成梯子后便能爬上，左侧共有两处探照灯可以利用，使用感知能力不难发现上去的道路。成功消灭憎恨后本关结束。

Rebooted, Resuited

一周目可使用角色：	美国队长、钢铁侠
全收集所需角色：	洛基（Loki）、万磁王（Magneto）、蜘蛛侠（Spider-man）、雷神托尔（Thor）、沙人（Sandman）、绿巨人（Hulk）、钢铁侠（Iron Man Mark 42）、冰人（Iceman）
“真正的信徒”所需砖块数：	145000

收集要素

1. 关卡开始用美国队长破坏激光塔后，在激光塔背后用洛基调查，在来到左侧的车库内拼好零件，需要用到万磁王完成最后的组装，之后跳上老爷车取得第1个迷你背包。

2. 在激光塔的右侧，先用蜘蛛侠破坏右侧的箱子，再用洛基破坏一旁的箱子，换成雷神托尔对出现的电源充电，第2个迷你背包出现。

L. 乘坐电梯来到楼上后，立刻向下走，会发现被困在左边墙壁上的斯坦李，在下方的沙土处使用沙人做成垫子让他跳下，救出本关的斯坦李。

3. 在需要跳起拉下横杆的地方，他的右侧有一个红色的人头，第3个迷你背包就隐藏在红色人头处，在门的里面，用钢铁侠飞起来就能取得。

4. 从这里开始要留意破坏场景中的黄金宝箱，总共五个。第一个在取得上一个迷你背包的下层。第二个在取得第6个迷你背包的房间中。从美国队长反射激光的平台处向前走上楼梯，右侧的房间中有第3个宝箱。第四个在再一次使用美国队长反射激光破坏激光塔的通道的右侧。第五个在中央有一个巨大的红色人头的房间右侧。全部破坏后获得一个迷你背包。

5. 敌人旋转转盘后逃走的地方，在右侧的二楼，使用绿巨人拉开大门后取得第5个迷你背包。

6. 从通风井向上飞来到右侧的房间中，用蜘蛛侠拉开中间的箱子，再用洛基破坏两侧紫色标记的箱子，全部破坏后拼好零件，第6个迷你背包出现。

7. 在屋顶平台的BOSS战的场景中，向右前方走会发现门前有一



摊积水，使用冰人将其冷冻，取得第7个迷你背包。

8. 在BOSS战区域的右前方，和上一个迷你背包相对称的位置，使用洛基发动技能打开大门取得第8个迷你背包。

9. 从上一个处左走，在最左侧的边缘处藏着本关第9个迷你背包，小心不要掉下去。

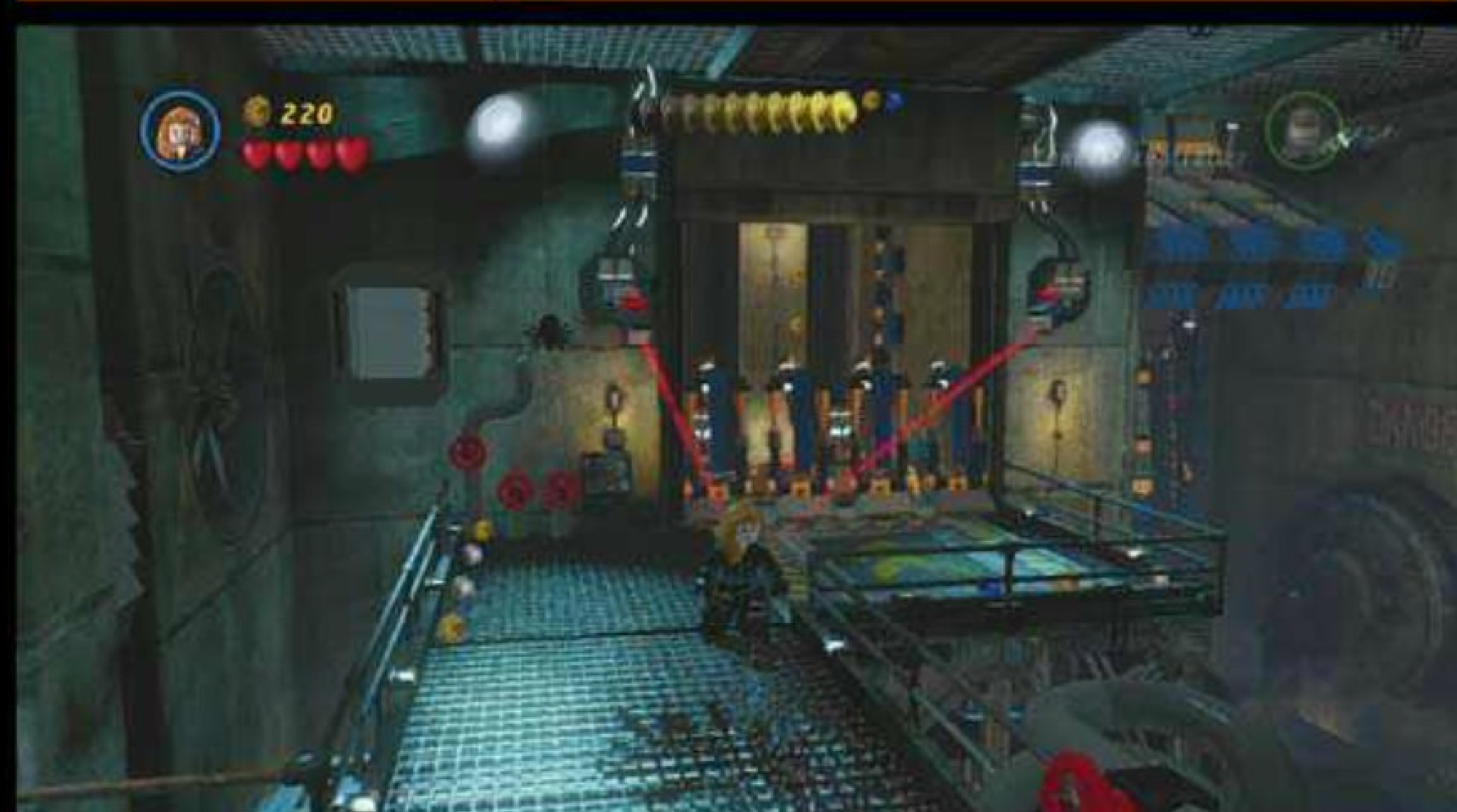
10. 在屋顶的上层可以很明显的发现三处探照灯，用万磁王将其全部破坏后取得第10个迷你背包。

BOSS战要点提示

本关的BOSS战以战斗为主，每清光一波小兵后BOSS都会进场，此时攻击他即可。之后曼达林依然不死心的奋起抵抗，这时操控钢铁侠，飞到空中后对其不停发射追踪飞弹，不久无数的钢铁侠便会赶来增援，连好基友战争机器都来了。等曼达林的血量所剩无几时落回地面，将零件拼装好后让美国队长朝其发射盾牌，再用钢铁侠按住○键朝他的后背发射激光给与其致命一击。

Red Head Detention

一周目可使用角色：	黑寡妇、鹰眼、霹雳火、美国队长
全收集所需角色：	行星吞噬者（Galactus）、万磁王（Magneto）、冰人（Iceman）、雷神托尔（Thor）、蜘蛛侠（Spider-man）、金刚狼（Wolverine）、神奇先生（Mister Fantastic）
“真正的信徒”所需砖块数：	95000



收集要素

1. 关卡开始留心杀死三只黑色蜘蛛，第一只在关卡开始两个摄像头封锁的地方，就在左侧摄像头左边。第二个在乘坐电梯来到楼上后的左侧，第三个在破坏旋转的齿轮后圆形大门的右侧。全部破坏后取得第1个迷你背包。推荐使用行星吞噬者消灭蜘蛛。

2. 在破坏发电机停止摄像头工作的地方，用万磁王破坏上方蓝色的通风口，取得第2个迷你背包。

3. 在杀死第三只蜘蛛取得第一个迷你背包的地方，左侧有一个漏水的水管，对此处使用冰人的技能，再用行星吞噬者破坏冰雕，取得第3个迷你背包。

L. 霹雳火加入的剧情动画过后，向左前方飞过去，用行星吞噬

者破坏掉平台上的两个蓝色齿轮，救出本关被困的斯坦李。

4. 救出斯坦李的场景中还有无座黄金雕像，同样可以使用行星吞噬者破坏，分别位于左侧高出的平台上、斯坦李所在地点的正下方、场景的右后角、场景的右前角、向右飞过巨大齿轮后向前的高台上。全部破坏后取得第 4 个迷你背包。

5. 救出斯坦李的场景中，右侧巨大齿轮旁使用雷神托尔给电源充电，齿轮开始旋转，第 5 个迷你背包会随着旋转的齿轮出现。

6. 在故事模式中需要让鹰眼挂在齿轮上，由黑寡妇操作开关转动齿轮将他送过去的地方，正下方会发现一团火焰，飞过去用冰人灭火后取得第 6 个迷你背包。

7. 继续前进的路上会注意到右侧有一个可以使用蜘蛛侠拉开的墙壁，里面有本关第 7 个迷你背包。

8. 在上一个迷你背包稍向前走，正前方的楼上用金刚狼开启开关，取得第 8 个迷你背包。

9.BOSS 战的场景中，二楼的四个角落各有一个蓝色的显示器，全部破坏后取得第 9 个迷你背包。

10.BOSS 战的场景中，二楼右侧有一个可以供神奇先生进入的通风口，通过通风口取得第 10 个迷你背包。

BOSS战要点提示

第一阶段只需消灭小兵，然后用美国队长举起盾牌靠近 BOSS 即可给与其伤害。第二阶段一开始先去场景右下角启动开关，用霹雳火将黄金大门破坏，再破坏露出的核心，右侧的炮台则需要先将零件拼成机关，再用美国队长朝其发射盾牌，才能破坏炮台下的黄金墙壁。第三阶段与第二阶段完全相同，BOSS 回到地面用美国队长举起盾牌靠近给与其伤害。

Bifrosty Reception

一周目可使用角色：	美国队长、金刚狼、霹雳火、雷神托尔
全收集所需角色：	霹雳火（Human Torch）、蜘蛛侠（Spider–man）、钢铁侠（Iron Man Mark 42）、万磁王（Magneto）、金刚狼（Wolverine）、雷神托尔（Thor）、琴·葛蕾（Jean Grey）、绿巨人（Hulk）
“真正的信徒”所需砖块数：	95000

收集要素

1. 关卡开始的传送通道中，在接近结尾的地方，紧靠左侧飞行，即可取得本关第 1 个迷你背包。

2. 用霹雳火融化冰块后，在高台上金色雕像的后面，被雕像挡住，走过去便能获得第 2 个迷你背包。

3. 同样在刚开始的区域，右后方有一个可以用蜘蛛侠拉开的金色箱子，拉开后出现一个巨眼，用霹雳火将其完全融化即可获得第 3 个迷你背包。

L. 钢铁侠破坏场景左前方的银色杂物，可以救出被埋在下面的斯坦李。

4. 到达桥上攻击洛基后，用钢铁侠攻击左侧银色的雕像，再用蜘蛛侠将雕像拉倒，获得第 4 个迷你背包。

5. 在取得上一个迷你背包的位置，桥的右侧，使用万磁王将蓝色雕像破坏，取得第 5 个迷你背包。

6. 第二次赶走洛基后注意融化场景中的冰堆，共有三处需要融化，融化后会有东西从里面跑出来。三处冰堆分别在攻击洛基的区域和稍向前走的下一个区域的左右两侧。全部溶化后取得第 6 个迷你背包。



7. 在取得上一个迷你背包的区域，破坏场景右侧巨大的紫色花束，再换成金刚狼挖掘，将挖出的零件拼好就是第 7 个迷你背包。

8. 第二次赶走洛基的区域，飞到左侧的平台上用钢铁侠破坏银色的面板，用雷神托尔给发电机充电，来到下层用琴·葛蕾将蓝色物品取出，最后用钢铁侠发射激光将冰融化，取得第 8 个迷你背包。

9. 依然在此场景中，从被冰堵住的小桥向后飞，来到尽头处破坏左右两处的箱子，分别将零件组装好后转动把手，再次拼起零件用绿巨人拉开大门，门内的零件拼起后是一个巨手，用琴·葛蕾对巨手释放技能取得第 9 个迷你背包。

10. 在 BOSS 战中，不难发现场景中有 3 座黄金雕像，全部破坏后取得第 10 个迷你背包。

BOSS战要点提示

BOSS 战开始后先躲在场景最后方，消灭小兵的同时注意破坏场景左右两侧的冰雕，全部破坏后拼起零件做成美国队长的平台，站上去将激光反射到裸机身上，然后靠巨人攻击巨人。反复三次后洛基开始使用分身，靠近分身使用金刚狼的感知能力便能发现他的真身，攻击他的真身后将其击败。

Juggernauts and Crosses

一周目可使用角色：	镭射眼、琴·葛蕾、暴风女、冰人、野兽
全收集所需角色：	钢铁侠（Iron Man Mark 42）、万磁王（Magneto）、蜘蛛侠（Spider–man）、琴·葛蕾（Jean Grey）、冰人（Iceman）、绿巨人（Hulk）、野兽（Beast）、沙人（Sandman）、神奇先生（Mister Fantastic）
“真正的信徒”所需砖块数：	95000



收集要素

1. 关卡开始后立刻飞往左上方的平台上，用万磁王对留声机使用能力，出现第一个迷你背包。

2. 当红坦克撞开右侧的大门后，门旁有一个带有金色锁头的柜子，用钢铁侠将其融化后将散落的零件拼好，取得第 2 个迷你背包。

3. 进入下一个区域，左侧的开关旁有可以用蜘蛛侠拉开的门，进入取得第 3 个迷你背包。

4. 在使用念力控制工人打开水阀后，进入厕所先破坏里面银色的墙壁，接着对后面的马桶使用琴·葛蕾的能力取得第 4 个迷你背包。

5. 救下暴风女后，使用万磁王对场景左侧的蓝色雕像使用万磁王的能力，取得第 6 个迷你背包。

6. 火人出现的场景中，需要破坏 5 座雕像，第一座在玩家出来的门口的正上方，第二座在绿色 X 型雕像前的火焰中，第三座在中间白色的 X 型雕塑右侧断掉的楼梯前，第四座和第五座都在断掉的楼梯的右侧，使用钢铁侠飞起来后发射导弹即可破坏。在全部破坏后能够获得一个迷你背包。

L. 同样在这个区域，还有待玩家拯救的斯坦李，就在两个巨人战斗的房间的左边。先用冰人灭掉下面的火焰，将零件拼好后用绿巨人拉开，用万磁王拼好跳床，救下斯坦李。

7. 在巨大白色 X 型雕塑的右侧前方的草坪上，摧毁乐高积木后出现一处可以用金刚狼挖掘的地点，将挖出来的零件拼好组成一块沙地，换成沙人进入，变身成雷达叫来了直升机，空投下的包裹便是第 7 个迷你背包。

8. 经过需要使用冰人用能力

造出的冰桥后，破坏掉绿色墙壁右侧的积木，出现挖掘点，使用金刚狼挖掘出零件后用琴・葛蕾操作，将旁边绿色的墙壁切割成“X”形状，第 8 个迷你背包便会出现。

9. 再次进入大宅后，左侧是需要琴・葛蕾使用精神控制让工人打开开关的地方，而和他相对的右侧则是一台蓝色的机器，使用万磁王将其破坏，拼成一个需要美国队长的盾牌的机关，发射盾牌后左侧的区域出现一个通风口，使用神奇先生进入取得第 9 个迷你背包。

10.BOSS 战的场景中，需要使用琴・葛蕾破坏全部四座电脑，四个电脑分别在场景中的四个角落里，全部破坏后可以取得本关最后一个迷你背包。

BOSS战要点提示

先专心消灭小兵并注意躲避 BOSS 攻击，当 BOSS 跳上平台举起箱子准备攻击玩家时，使用琴・葛蕾阻止箱子扔出，对 BOSS 造成伤害。接着用冰人灭掉场景左上角的火焰，拼好零件后打开大门，破坏出现的箱子后将零件再次组合，使用琴・葛蕾对新拼好的物品使用技能，BOSS 便会冲过来卡在里面，此时使用冰人将 BOSS 冰冻，再次使用琴・葛蕾将被冻住的 BOSS 丢出。重复一次刚才的步骤后 BOSS 来到中间平台，使用队伍中的巨型角色拉动他下方的把手，用冰人将流出的水做成冰块，最后用琴・葛蕾将冰块砸向 BOSS 结束战斗。

Doctor in the House

一周目可使用角色：	神奇先生、隐形女、石头人、霹雳火、尼克・法瑞
全收集所需角色：	钢铁侠（Iron Man Mark 42）、万磁王（Magneto）、蜘蛛侠（Spider-Man）、雷神托尔（Thor）、琴・葛蕾（Jean Grey）、野兽（Beast）
“真正的信徒”所需砖块数：	100000

收集要素

1. 本关的第 1 个迷你背包在关卡开始处的空降阶段，保持在正中间即可。按住○键可以让收集变得更加轻松。

2. 本关的积累性收集是破坏五座黄金雕像，其分布较为分散，但不难发现。在刚降落的地方，左侧被挡住的地方有第一座，第二座在左侧的高处，第三座在雷达的正下方，第四座在有摄像头的平台的左侧，第五座在同一平台右侧发出绿色光芒的石板的后面。全部破坏后取得第 2 个迷你背包。

3. 到达雷达处后使用万磁王飞到雷达的左侧，使用能力打开浅蓝色的容器，里面藏着第 3 个迷你背包。

4. 在取得上一个迷你背包后，来到中间的平台上，用钢铁侠将前方的冰墙融化，然后使用琴・葛蕾使用精神操控获得里面的迷你背包。

5. 进入大门发现霹雳火后要破坏三处银色物品，第一处在进入的大门的正上方高处，后两处在一起，在使用蜘蛛侠拉开大门进入的房间的外侧，需要使用钢铁侠飞过去破坏。

L. 当爬上一处楼梯后便会出现斯坦李的呼救，此时向右走到尽头，使用蜘蛛侠的感知能力发现被困在大炮里的斯坦李，用可以发射火焰的角色点燃大炮，他发射出去就算是救出了。



6. 救出斯坦李后继续向前，会看到一个区域中右侧有个金色的雕像，将其破坏后取得第 6 个迷你背包。

7. 在城堡上方行进时，还要注意去融化场景中的冰块，并将下面的零件拼好，总共五处。在取得上一个迷你背包的地方，有第一处可以融合的冰块，第二处在上一处的上一层，第三处在中间大门的左侧，从左侧上楼梯便可找到第四处，第五处在进入此场景的地方，也就是破坏第一个银色物体的地方的正下方。全部组装好后取得第 7 个迷你背包。

8. 取得第 6 个迷你背包的地方，向右飞到上方的平台上，破坏掉机器的面板后用雷神托尔对其充电，取得第 8 个迷你背包。

9. 从上一个迷你背包处向左走，使用蜘蛛侠的感知能力发现可以拉拽的地方，进入后用钢铁侠将里面的面板与黄金破坏，取得第 9 个迷你背包。

10. 在与前两个迷你背包所在位置相对称的左侧，有一处可以挖掘的地点，用野兽挖掘后将零件拼成跳板，跳起取得第 10 个迷你背包。

BOSS战要点提示

依然还是先消灭小兵，绿魔飞一会便会因为飞行器故障而停下来，此时组装好地上的零件用石头人将箱子砸向绿魔，迫使其回到地面。在地面期间可以对绿魔造成 3 次有效伤害。重复刚才的步骤，当绿魔只剩一点生命值时他会再次飞走，等他撞破前面的窗户，将零件拼成神奇模组，用神奇先生站到上面发动技能，绿魔再次被击落，上去给他致命一击。

That Sinking Feeling

一周目可使用角色：	钢铁侠、蜘蛛侠、雷神托尔
全收集所需角色：	钢铁侠（Iron Man Mark 42）、野兽（Beast）、万磁王（Magneto）、蜘蛛侠（Spider-Man）、美国队长（Captain America）、沙人（Sandman）、琴・葛蕾（Jean Grey）
“真正的信徒”所需砖块数：	90000



收集要素

1. 本关的第一个收集较为隐蔽，需要操作开关两次，第一次操作需要解谜，第二次操作则会送来迷你背包。

L. 要救出本关的斯坦李需要先破坏黄金墙，然后爬上楼梯井，用蜘蛛侠拉开管道，进入后使用万磁王将压在斯坦李身上的废墟移开。

在海底的部分有三处可以挖掘的地点，有明显的爪子标记，注意留心不难发现。

2. 在黄金墙的右侧，有一处可以用野兽操作的开关，按下后第 2 个迷你背包出现。

3. 当末日博士派出大量敌人阻止玩家时，稍向后走会发现有一处可以需要用美国队长的盾牌的机关，将盾牌射上去后第 3 个迷你背包出现。

4. 从上一个迷你背包处向右走到尽头，飞到高台上用钢铁侠破坏银色的箱子，换成雷神托尔对开关进行充电，第一次送来银色的集装箱，用蜘蛛侠将其破坏后再次使用雷神托尔对开关进行充电，这次



送来的金色集装箱中有第 4 个迷你背包，需要用钢铁侠破坏。

5. 组装好银色集装箱送来的零件后操控潜水艇，就在开关的右侧，非常明显。

6. 继续前进前，本区域中还有三个青绿色箱子需要破坏。第一个在取得第 2 个迷你背包的地方，第二个在中央大桥的左侧，第三个在通往下一场景的路上，左侧楼梯走到头的拐角处。



7. 进入水下场景后，来到路的两旁有许多白色石柱的地方，破坏掉左侧第一根石柱，换成沙人进入取得第 7 个迷你背包。

8. 就在取得上一个迷你背包的地点，稍向前走就能发现一个荧光的物体卡在建筑中，使用琴·葛蕾将其取出，一艘潜水艇送来第 8 个迷你背包。

9. 从上一个迷你背包处向右走，尽头的杂物后有第 9 个迷你背包。

10. 水下区域中共有三处地点需要挖掘，第一处在拼起巨大的五角星型装置的区域，第二处在取得第 9 个迷你背包后稍向前走不远的右边，第三个在过桥后敌人出现的区域的右侧。



BOSS战要点提示

BOSS 的精神控制会轮流控制金刚狼、神奇先生和绿巨人，当他控制金刚狼和神奇先生时只要主动攻击，将他们的生命值耗尽即可触发 QTE 挣脱精神控制。难点在于最后 BOSS 控制绿巨人时，当他处于绿巨人的形态时是无法对其造成伤害的，这是只要积极跑动，当绿巨人发动重装攻击时躲开，他便会便会布鲁斯・班纳形态，这时便可对其造成伤害，需要重复三次。最后阶段对抗 BOSS，使用金刚狼多用感知能力，发现 BOSS 真身后上前攻击即可。

Taking Liberties

一周目可使用角色：	神奇先生、金刚狼、绿巨人
全收集所需角色：	钢铁侠（Iron Man Mark 42）、神奇先生（Mister Fantastic）、琴・葛蕾（Jean Grey）、蜘蛛侠（Spider-Man）、万磁王（Magneto）、冰人（Iceman）
“真正的信徒”所需砖块数：	95000

收集要素

1. 关卡开始后用钢铁侠向右飞，之后一路沿楼梯来到最底层，炸掉楼梯下方的杂物后发现本关第 1 个迷你背包。

2. 上一个迷你背包的左边有一个白色的圆圈，用神奇先生进入后换成钢铁侠飞到顶部，取得第 2 个迷你背包。

3. 在绿色的毒液中，用绿巨人可以不受伤害进入，打碎旁边的墙壁后进入取得第 3 个迷你背包。

4. 此区域中需要使用琴・葛蕾破坏三处像垃圾桶一样的紫色的物品。第一处在取得第 2 个迷你背包的电梯井的左侧，当抬起挡路的大管子后从跳上右侧的平台上有第二个紫色物品，第三处在另一个绿色毒液尺子的最右端的角落。全部破坏后取得第 4 个迷你背包。

5. 乘坐电梯来到新的场景后，立刻用钢铁侠向左前方飞去，平台上有第 5 个迷你背包。

L. 从上一个迷你背包处贴着远处的墙壁享有飞行，落到中途的小平台上，破坏平台上的杂物即可救出被埋在下面的斯坦李。

6. 在救出斯坦李的平台上，用蜘蛛侠拉下上方的挡板，将落下的零件拼起后第 6 个迷你背包出现。

7. 经过圆盘上转动的障碍物后，用绿巨人拉开平台上的把手，换成小一点的人物进入，向左走到底，取得第 7 个迷你背包。

8. 进入自由自由女神像后向右走上楼梯，使用万磁王将蓝色的箱子打开，取得第 8 个迷你背包。

9. 进入自由女神像后还需要破坏 5 处蓝色乐高积木，第一处在用金刚狼将电梯回复运作的平台上，第二处在电梯下层楼梯旁，第三处在从高处向下走楼梯的中间平台上，第四处在高处有机器人落入阻挡道路的地方的杂物后，第五处在最高的平台上的角落。

10. 在破坏最后一处蓝三色乐高积木的地方地上会有积水，用冰人将其冰冻，再次破坏后取得第 10 个迷你背包。

The Good, the Bad and the Hungry

一周目可使用角色：	石头人、钢铁侠、美国队长、万磁王、绿魔、惜恨、神奇先生、毁灭博士、蜘蛛侠、霹雳火、尼克・法瑞、暴风女、魔形女、毒液、章鱼博士、镭射眼
“真正的信徒”所需砖块数：	75000

收集要素

本关只有一个是积累性的收集，需要用万磁王破坏三个蓝色箱子，箱子体积中等，不难发现，第一个区域一个，第二个区域内两个。

斯坦李位于空天飞机第三个区域最左侧的坠毁的飞机上，靠近后使用沙人即可将她救出。需要等到完成美国队长反射激光的步骤后才能收集。

另一个积累性收集则要操作开关，控制吸尘器清除甲板上的无处灰尘，比较简单。

BOSS战要点提示

本关就是一关 BOSS 战，需要对抗巨大的行星吞噬者，需要充分利用各个英雄的能力解决谜题。先使用石头人举起石块丢向 BOSS，接着用钢铁侠破坏卡住螺旋桨的银色杂物。用石头人拉开右侧挡路的飞机，用蜘蛛侠拉起被埋在下面的控制台，来到螺旋桨旁，是用蜘蛛直觉后拉动螺旋桨迫使行星吞噬者转移。第二个区域中如法炮制，再次使螺旋桨倾斜，但要注意 BOSS 眼中射出的激光，一旦被击中就会被秒杀。是用蜘蛛侠救出被困的直升机，再让神奇先生站到神奇模组上，接着拼好一旁的零件，操作开关启动激光炮。在激光炮照射的地方拼起美国队长专用的底座，将激光用盾牌反射到 BOSS 身旁的黑洞中。用万磁王破坏场景中央蓝色的装置，再用暴风女为发电机充电，在用钢铁侠和万磁王分别破坏场景左侧的蓝色和金色箱子，右侧则要先用冰人灭火再用石头人破坏。将散落一地的零件拼成地球仪，BOSS 终于在我方全体齐心协力的合作下被赶跑了！



红积木收集

红积木相当于游戏中的作弊器，找到后需要到神盾局空天飞机上死侍的房间找他购买，虽然通常价格不菲，但其带来的好处也是显而易见的，推荐优先完成收集。而全部收集并购买以下 11 个红积木后将解锁死侍为可操作角色。

效果：4倍分数
关卡：Tabloid Tidy Up

说明：关卡开始的场景的左侧的房间内，使用行星吞噬者（Galactus）将地上的三座奖杯归为后出现。

效果：6倍分数
关卡：Feeling Fisky

说明：关卡开始区域的右上角，在激光发射器的后面有一幅画像，使用琴·葛蕾（Jean Grey）将画像移开，再用钢铁侠（Iron Man Mark 42）破坏里面的黄金大门，红积木就在金库里。

效果：8倍分数
关卡：Reptilian Ruckus

说明：关卡开始时蜥蜴人所站在的地方，跳到一楼使用毁灭博士（Doctor Doom）给电源充电，左侧的水池出现蓝色箱子，靠近使用万磁王（Magneto）打开铁箱取得红积木。

效果：10倍分数
关卡：House Party Protocol

说明：先用钢铁侠（Iron Man Mark 42）破坏前面金色的雕像，会掉落一个紫色的棒子，切换成琴·葛蕾（Jean Grey）操纵棒子破坏吊在空中的木马。

效果：金积木探测器
关卡：Nuff Said Protocol

说明：在关卡最里侧的场景中，可以找到右边的墙壁有一幅不完整的死侍画像，使用琴·葛蕾（Jean Grey）将地上的碎片拼到画像上，红积木出现。

效果：迷你背包探测器
关卡：Put up your Dukes

说明：关卡开始后立刻向左走，用钢铁侠（Iron Man Mark 42）操作开关后一旁的美国队长便会将降下的沙袋打碎，红积木出现。

效果：吸引砖块
关卡：Stunt Show Surprise

说明：关卡开始后来到左前方，使用万磁王（Magneto）打开蓝色的笼子，红积木就在里面。

效果：快速组装
关卡：Stranger Danger

说明：走楼梯来到阁楼，使用沙人（Sandman）穿过右侧的墙壁，使用隐形女（Invisible Woman）打开房间中的红色箱子，再用钢铁侠（Iron Man Mark 42）破坏右侧的抽屉，将零件拼好后用章鱼博士（Doctor Octopus）拉动底座，红积木出现。

效果：英雄代币探测器
关卡：The Thrill of the Chess

说明：神秘法师（Mysterio）登场的区域，向左前方走破坏墙边的白色档案柜，使用毒液（Venom）进入隐藏房间，红积木就在房间里。

效果：发现隐形砖块
关卡：A Shock Withdrawal

说明：关卡开始的场景左侧金库大门右侧有两块金砖，使用霹雳火（Human Torch）将左边的一个破坏后出现。

效果：超小角色
关卡：Bro-Tunheim

说明：关卡开始后先往前走，用钢铁侠（Iron Man Mark 42）破坏刚刚升起的大桥下左边的冰块，里面的大嘴会将红积木吐出来。





成就奖杯

本作的大部分奖杯都能够在获得全部收集的过程中获得，但部分奖杯无关游戏内 100% 完成度，以下重点说明这些与 100% 完成度无关或可能会错过的奖杯。另外注意本作有部分奖杯需要用到两个手柄，请注意以免无法获得白金奖杯。

奖杯总数	46	铜杯	38	银杯	4	金杯	3	白金	1

白金难度	2/10
白金所需时间	35~40小时
在线奖杯	无
最少通关次数	2

有无可能错过奖杯	无，选关可以补完
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	双手柄

白金路线

1. 完成全部 15 个主线流程关卡。一周目无需考虑收集要素与奖杯，只需要熟悉各个英雄的能力即可。如果不介意使用作弊代码的话，推荐一开始就启动 2 倍分数的红积木。

2. 完成前四个支线任务。同时参照红积木收集攻略取得 4 倍分数与 10 倍分数的红积木。取得这两个红积木后将其开启，对砖块收集有极大的帮助。此后注意积攒砖块，等解掉收集 10 亿砖块的奖杯后，再去购买不必要的角色和车辆。

3. 取得收集所必需的角色。第一关中有只有沙人（Sandman）才能收集到的迷你背包，之后的关卡中还有必须用到万磁王（Magneto）的能力的地方。除此之外的其他与收集迷你背包或斯坦李相关的角色都将在完成故事模式后自动获得。当拥有了这两名角色后，便可以开始二周目的自由模式了。

4. 通过神盾局的空天飞机重玩任务，选择自由模式（Free Play），参照前文的收集攻略获得全部的迷你背包，救出所以的斯坦李，同时达成“真正的信徒”评价，在多倍分数红积木的帮助下并无难度。



5. 在漫游模式中收集金砖块、角色代币、载具代币，救出斯坦李。由于数量较大，所以此步骤会耗费玩家大量时间，但好在绝大多数的收集都非常简单。

6. 完成剩余的支线任务，包括隐藏关“Hidden Bonus Leve”。因为已经在第二步完成了一部分的支线任务，所以此时只剩下 7 关支线任务有待完成了，完成并达成“真正的信徒”评价。

7. 接下来玩家要做的就是购买剩下的角色，同时补上可能漏掉的一些与完成度无关的奖杯，接着就是庆祝获得白金奖杯的时候了。

Don't I Know You?

20G/铜

取得条件： 合作模式下将美国队长和霹雳火组队

说明： 本成就/奖杯需要双手柄，可以在剧情模式“Red Head Detention”关卡中取得，也可以在自由模式或漫游模式中取得，两位玩家分别选择美国队长（Captain America）和霹雳火（Human Torch）即可。



Road Rage

20G/铜

取得条件： 在漫游模式下摧毁100辆汽车

说明： 推荐使用绿巨人（Hulk）、石头人（Thing）或红坦克（Juggernaut），他们一击就能摧毁一辆载具。

It's Clobberin' Time!

20G/铜

取得条件： 使用石头人击倒100名敌人

说明： 在关卡“Doctor in the House”中解锁石头人（Thing）角色，本关有数个无限刷兵点。如果错过了可以考虑在二周目收集时将他作为主力角色使用。

I'm Always Angry!

20G/银

取得条件： 变身成为绿巨人50次

说明： 当操作绿巨人时，按住Y键/△键变回布鲁斯·班纳，再按住Y键/△键变身成绿巨人，重复50次即可。

Billionaire Philanthropist

40G/金

取得条件： 收集10亿砖块

说明： 强烈建议玩家先收集到全部的倍数红砖块，收集方法请参考前文，全部开启后砖块倍数为3840倍。此成就/奖杯需要玩家持有10亿砖块，并不能累积。

This Is fantastic!

20G/铜

取得条件： 第一次让神奇先生变身成茶壶

说明： 在游戏中的任何时候，使用神奇先生（Mister Fantastic）按住B键/ 键，直至他变身成茶壶。

Stan's Soapbox

20G/铜

取得条件： 变身成斯坦绿巨人

说明： 当完成救出全部的斯坦李后会解锁他作为可使用角色，操作他时按住Y键变身成为斯坦绿巨人。



The Toast of Croydon

20G/铜

取得条件： 创建一个叫做“Trevor”的自定义角色

说明： 自定义角色的地点在神盾局空天飞机上，随意创建建一个角色，将其命名为“Trevor”即可，将同时解开Cosplay成就/奖杯。

Puny God

20G/铜

取得条件： 使用绿巨人对洛基施展特殊动作

说明： 《复仇者联盟》电影的一个小彩蛋。当解锁绿巨人（Hulk）和洛基（Loki）后选择他们两个为你的角色，是用绿巨人对洛基按X键/□键攻击直到绿巨人将洛基抓起反复摔在地上为止。

It's Me Time!

20G/铜

取得条件： 在死侍的房间中读一本漫画

说明： 当完成任意关卡的全部10个迷你背包的收集后就会解锁对应关卡的漫画，前往空天飞机上死侍的房间，在最右侧有可以调查的书架，按X键/□键然后选择任意一本漫画看。

Fastball Special

20G/铜

取得条件： 使用钢巨人对金刚狼施展特殊动作

说明： 解锁钢巨人（Colossus）和金刚狼（Wolverine）后选择他们两个为你的角色，是用钢巨人对洛基按金刚狼X键/□键攻击直到钢巨人将金刚狼丢出去为止。

Menace of Magneto

20G/铜

取得条件： 使用万磁王驾驶座驾前往巴克斯特大厦

说明： 当解锁万磁王（Magneto）后并购买他的座驾（Magneto Mobile）后，驾驶前往巴克斯特大厦，地图上神奇四侠符号表示。

Alter Ego

20G/铜

取得条件： 使用全部巨型角色的变身

说明： 巨型角色包括绿巨人（Hulk）、蜥蜴人（Lizard）、斯坦李（Stan Lee）、红巨人（Red Hulk）、毒液（Venom）

Can't Hurt Me Bub

10G/铜

取得条件： 使用金刚狼的再生能力

说明： 当金刚狼被打成空血时并不会死亡，而是逐渐再生，故意让敌人将金刚狼打成空血即可。

NBA 2K14

NBA 2K14		2K SPORTS	体育
PS4	NBA 2K14		美版
	2013年11月15日	单机1-4人/在线2-10人	59.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄	

初看次世代版本作的画面足以震惊许久，从没想过篮球游戏能有如今的发展。游戏最为可敬的地方就是不只是将 PS3 版的内容 HD 化这么简单，而是整个重做，看得出两款游戏是在分别制作的。其结果也足够令人满意，游戏中不但画面突飞猛进，在球感系统方面也更加合理化，MC 模式更是穿插了剧情动画等内容，越来越强的戏剧效果以及代入感。这是我 2K11 以来的又一次大惊喜，这个系列仍然在不断进化，篮球游戏有 2K 在就足够了！

文 华尔兹 编 伽蓝 美编 anubis



操作心得 NBA2K14

语音指令

语音指令在 2K13 的时候就有了，玩家通过语音输入便可直接进行某些命令，比较方便，游戏还针对这一点可以选择美式口音、法语、德语等语言，看什么时候有中 文吧。总体来说对于玩家口语要求还是比较高的，建议慢一点说出来。游戏中语音识别度还是比较高的，但有时候会因为环境发生误识别的情况，玩家可以在菜单中 选择将其关闭。



语音	作用
Switch Camera	切换视角
Gatorade Dunk	呼叫可以扣篮情况下的球员扣篮（这命令真是广告嫌疑啊）。
Call the FXXXing foul,Fxxxx,BULLSxxxxx	直接吃技术犯规，很搞笑，每个球员只能一次。
Call Time Out	喊暂停
Call战术 for某球员	命令制定球员的打法
Isolation/Post play/Pick and Roll/Three Point	自定控球队员的打法
Substitute	球员名字或者位置 调动球员位置或者下场休息
Bring in——板凳队员的名字	板凳上的球员上场
Pick and Roll/Quick Isolation/Quick Post UP	快捷打法操作
Set a Screen for me	快速挡拆
Pick up ball	切换附近最近的球员接球
Double Team	呼叫队友包夹
Help Me	防守时呼叫队友补防
Intentional Foul	故意犯规
Man to Man/Zone3-2/Zone2-3/Zone1-3-1/Halfcourt Press/Halfcourt Trap/Fullcourt Press/ Fullcourt Trap	呼叫防守设置

进攻

进攻是玩家的核心系统，本作与本世代版可以说是完全两个游戏，引擎等内容全部更新，玩家在 PS3 版 2K14 中实用的一些打法到了 PS4 版中可能完全不管用，所有内容均需要重新适应。本作中攻防系统更趋于合理化，根据系列一直以来的传统，但凡球员遭到防守，进球的几率将会大幅降低，而空位投篮则会有 8 成以上的 命中率，这是趋于游戏的攻防合理性而设置的，如此一来可以大幅限制玩家过多依赖联防防守的打法。游戏中另外一大变更点就是大幅增加了内线进攻的效率，有篮 下上篮动作的内线即便没有梦幻舞步也彻底扬眉吐气了一把，内线接球后先做假动作再投篮简直是 BUG 一般的技巧，加上裁判经常吹哨，如有神助，即便是外线球 员只要不是面对强力防守型的对手，也可以利用投篮假动作杀伤内线轻易得分。

按键	作用
左摇杆	移动球员
右摇杆	专业控制
十字键↑	显示招牌技能
十字键←	进攻策略
十字键→	重点强调
十字键↓	更换替补
L2	传球辅助
L1	按住为2K Smart Play
轻按L1	位置战术
R2	冲刺
R1	指定传球
△	背篮进攻
○	掩护控制
×	传球
□	投篮
SELECT	切换视角
START	菜单暂停





如何叫暂停

如何呼叫暂停？游戏叫暂停的方法与以往有较大差别，以往按 SELECT 的暂停键现在变成了切换视角，那要如何喊暂停？其实只要玩家按住 L1 和 R1 一段时间后便会叫暂停。而故意犯规则改成了连续按□的抢断键，所以平时在盗球的时候注意别按太快，不然就是主动犯规。

防守

防守方面的改动不大，按住L2 是防守最主要的方式之一，如果是新手，还是建议将防守辅助开到最大，这可以一定程度上帮助玩家。不过由于游戏的球感更加真实，所以在盖帽的时候成功几率被大幅强化，有时候即便相差几个身位，只要球员封盖数值高照样可以来个飞身帽，在盖帽成功后我方球员拿到球的几率也比较高，可以 直接发动快攻，而不是像以前那样直接出界或者盖到对方手上。

游戏在对于咸猪手的判罚上十分严厉，如果玩家试图尝试两次以上的掏球，便会被吹犯规，个人认为这是非常好的设定，改掉了很多玩家不停按抢断键烦人的坏毛病，你见过几个球员在场上不停出手掏球的。

防守中还有一个注意事项，由于游戏中的惯性，在压迫对方出界的时候会判定我方犯规，这是为了避免玩家利用惯性来钻游戏空子，许多网战的玩家经常利用防守压迫对手出界或者回线，这令人十分沮丧，现在这种压迫全部会被吹犯规，所以玩家在防守的时候也应当小心。

按键	作用
左摇杆	移动球员
右摇杆	举手/施压/对抗
十字键↑	显示招牌技能
十字键←	防守策略
十字键→	重点强调
十字键↓	更换替补
L1	包夹防守
R1	切换控制球员
R2	冲刺
L2	锁定防守
△	阻攻/篮板球
○	制造撞人犯规/假摔
×	更换防守球员
□	抢断
SELECT	切换视角
START键	暂停





投篮

游戏的进攻更加注重金远距离之间的平衡，近距离容易造犯规，而远距离在无人看管的情况下更容易投进三分球。不过个人认为近距离下的杀伤更稳定许多。以中锋为 例，只要能在好的位置下拿到球，便可通过轻点投篮键来使用假动作，这个假动作一出之后接投篮多半可以将球打入或者制造犯规。而三分球准是建立在好的机会 下，胡乱投中的几率其实很低。

其中中锋投篮动作是最为实用的，不过本作没有梦幻舞步，在篮下背打动作中实用的不多，有机会进内线就假动作晃开对手实用勾手吧。

上篮方面，在游戏大幅加强盖帽的情况下，欧洲步的作用也没有以往好用，不过使用得当可以对对方内线造成较为紧迫的混乱，此时顺势传给无人盯防的球员或者造犯规都是不错的方法。

TIPS 游戏是有中文选项的，在选项中可以将游戏的语言更改成中文。

作用	操作
跳投	任何方向按住右摇杆。
后跨跳投	朝篮筐反方向按住右摇杆。
跳步准备动作	运球时轻按□。
转身投篮	从惯用手方向转动右摇杆到球员的背后，然后按住出手。
半转身投篮	从惯用手朝篮筐方向将右摇杆转1/4圈，并按住出手。
跑投/抛投	按住右摇杆推篮筐反方向（运球逼近篮框时）。
普通上篮	按住右摇杆朝篮筐方向（运球时）。
反手上篮	按住右摇杆推底线方向（向底线运球时）。
欧洲步上篮	按住右摇杆推篮筐反方向，之后往左/右推（运球时）。
跳步上篮	R2+按住右摇杆左/右（运球时）。
灌篮	按R2+按住右摇杆，朝向篮筐运球时。
空中换手	开始灌篮/上篮，腾空再向任何方向推动右摇杆。
投篮假动作	投篮动作出现后快速放开。
跨步穿越	做出投篮假动作，在结束前再次按住右摇杆。

作用	操作
内切后外带	右摇杆推向篮筐方向。
假碎步步法	R2+朝篮筐方向轻推右摇杆。
运球急停（快速）	朝持球手方向轻推右摇杆。
运球急停（ESC键）	R2+朝持球手轻推右摇杆（原地运球时）。
交叉运球	朝非持球手推右摇杆。
胯下换手运球	在非持球手方向推摇杆。
交叉运球（过人）	R2+朝非持球手轻推右摇杆（原地运球时）。
背后交叉运球	右摇杆推篮筐反方向。
向后跨步	RT+朝篮筐方向轻推右摇杆。
转身	从持球手方向转动右摇杆绕过球员的背后，然后快速回到中央。
半转身	从惯用手朝篮筐方向将右摇杆转1/4圈，然后快速回到中央。
三重威胁刺探步	持球未运球时朝左、右，或向前轻推右摇杆。
三重威胁向后跨步	持球未运球时R2+朝篮筐反方向轻推右摇杆。
三重威胁转身突破	持球未运球时向其中一个方向旋转右摇杆。

传球

个人感觉游戏的传球略诡异，这主要是因为队友的跑位有时候比较奇怪，经常会出现一些奇怪的跑位将原本的机会变成了传球失误。所以在快攻的时候要弄清楚队友的 跑位路线避免失误。好在游戏中队友接球的成功率比较高，只要不是特别夸张的超远传球都可以成功，不过本作基本完全扼杀了偷跑的打法，从我方篮板下到对方禁 区的传球多半会扔出场外。空接适合在2打1的快攻中使用，有时候有意想不到的效果，如果怕失误，在二打一的时候可以使用击地传球代替。此外基地传球特别适 合给内线喂球，可以减少失误的几率。

传切战术被再次削弱，不过还是有一用的价值，在传球后的跑位路线比较积极，使用明星球员的时候传切是不错的战术。

作用	操作
击地传球	L2+×
快速传球	L2+右摇杆
假动作传球	□+×
空中接力	L2+□
滚地发球	发底线球时，L2+×
传切战术	按住×键维持传球控制，释放×键将球穿回。



运球假动作

传统的跳投基本废了，不过只要玩家会运球那一样可以晃开对手来投篮。和本世代版本不同的是，新版本对于运球是非常重视的，玩家每一个动作都会决定突破或者投 篮的走势，非常实用。注意这个晃开始真的靠假动作来将对手甩出防守距离，对于玩家的操作水平要求还是很高的。在面对防守时，运球突破是拉开距离或者制造突 破最好的手段。后文还有针对本作运球的详细内容。





背篮动作

由于本作强化内线，背打的实用度有所上升，可以在中锋持球的时候一点一点往里挤，不过本人一直不怎么倡导内线持球挤内线，一来比较消耗体力，二来容易被吹三 秒翻过。还是落位以后直接接到球后假动作再投篮的成功率高。而低位时的几个撤步跳投对于以投篮见长的明星球员（安东尼、保罗乔治等）来说也比较实用，在最 后时间段投压哨球的时候，利用背身晃开对方球员进球的几率还是比较高的，网战中可以先用假动作骗对手起跳后再投篮。

作用	操作
进入/离开背篮姿势	△
背篮移动	左摇杆推任何方向。
正面带球	左摇杆推禁区或底线方向+△（持球时）。
停止切入	左摇杆往底线+△。
强势背篮推进	R2+左摇杆推向篮筐。
切入禁区	R2+左摇杆朝向罚球区。
切入底线	R2+左摇杆朝向底线。
快速转身	顺着球员肩膀外侧转右摇杆。
勾手进攻	顺着球员肩膀内侧转右摇杆。
假动作	任何方向（除了反方向）轻推右摇杆。
背筐垫步投篮	左摇杆推篮框反方向左或右，然后按□投篮。
背篮向后跨步投篮	按住左摇杆推篮筐反方向，然后按□投篮。
垫步	按住左摇杆推篮筐方向左或右，然后按□投篮。

禁区投篮

禁区投篮动作很多，大部分命中率都极高，不过只要在动作之前先用假动作骗开对手，之后基本都是直接进球或者罚球的问题，所以使用哪个动作影响都不大。

作用	操作
篮下钩射	右摇杆朝向篮筐（近距离）。
禁区后仰跳投	将右摇杆向左或右推篮筐反方向（非近距离）。
跨步穿越上篮	按住R2然后将右摇杆推篮筐方向左或右（非近距离）。
晃肩后仰跳投	按住R2然后将右摇杆推篮筐反方向左或右（非近距离）。
投篮假动作	使用以上任意投篮，出手前使右摇杆回中。
假动作突破/跨步穿越	假动作投篮，然后在假动作结束前再次推右摇杆。

防守背篮单打

由于本作内线过于强大，以往单纯按住L2伸手如果没有强力的防守技能作用不是很大，还得通过判断来选择封盖，好在游戏中几个背身动作都比较容易识别，出手时 机也比较容易掌握，而防守系统会给予玩家封盖路线的修正，防守背身的难度降低了很多。还是推荐新手将前期一对一的防守工作交给AI，在判断出对方出手的时 候再换成手动防守队员进行封盖。在面对背打球员时伸手掏球以及撤椅子假摔都是比较危险的技巧，但是如果有假摔大师的技巧便大可一试。

TIPS 游戏中如果玩家出现 Error code CE-34878-0 的错误提示，那就去我的球员 MyPlaye 中奖影响能力属性装备都卸掉，如果尝试可以正常进入 MyCAREE 生涯模式，便可将这个问题解决。

作用	操作
抵消动作	左摇杆推向进攻球员。
背篮抄截	在背篮移动时按□。
扯椅子或假摔	在侵略性的背篮单打时按左摇杆离开持球球员。

进阶进攻

位置战术相比以往来说削弱了不少，原本在本世代的一些强力战术到了次世代版都废了，反而一些跑空位的三分球战术还比较实用，比如步行者针对保罗乔治的。

挡 切掩护是游戏突破进攻的最佳手段，利用掩护后可以对对方内线造成较为致命的冲击引起对方防守混乱从而找到出手时机，如果可以合理利用挡切相关的两个技能，便会觉得得分如同探囊取物。游戏的挡拆分为三种，根据玩家按住○的时间来决定，其中按的时间过长或过短都会影响挡拆质量，呈现绿色时为最佳挡拆，在利用挡 拆的时候等队友站好位再突破，也可以利用挡拆在队友没有落位前提前发起突破来扰乱对手的节奏。队友在掩护一段时间后会进入反跑内切的状态，此时可以根据形 势来选择塞球或者自己突破、投篮以及向外分球，多种变化可能是挡切战术的最大优势。

2K Smart Play 其实就是为当前的局面自动生成一种战术，对于新手来说比较方便，只不过每次所指定的战术并非很有效，游戏中有用的战术不多，熟练掌握以后基本用不到 2K Smart Play。

2K Smart Play	按住L1呼叫最适合应对此状况战术。
位置战术	轻按L1再按队友动作键，从选单选择动作。
让队友切入	轻按L1后再按队友动作键，用右摇杆切入。
基本掩护控制	按住○（时间长度决定假装内切、假掩护或退守）。

系统要点 NBA2K14

出手时机以及品质

游戏中玩家出手会分为两个评价来评估，综合指数越高，进球的几率越大。本作中这个判定是默认开启的，其中左边的出手时机判定为玩家按键的长度，系列玩家对这 个应该比较熟悉，对于初次接触系列的玩家这里重点讲一下。游戏中每个球员的出手时机都不一样，有的球员出手快，有的则比较慢。如此一来玩家便需要对他们的 投篮进行掌握，这就造成了新手和老玩家之间的实力差，高手往往对球队中所有球员的出手时机了如指掌，初次接触本作的玩家可以通过时刻注意提示评价来逐渐掌 握每一个球员的出手时机，久而久之便可驾轻就熟。除了每个球员的出手时机变化外，在球员投篮时根据篮筐的距离也会有不同的判定，离篮筐越远，出手时机要求 越长。出手时机同样建立在罚球上，游戏中的投篮时机只体现在投篮上，上篮灌篮或者内线动作与出手时机无关。游戏中一共有两种投篮方式，分别是使用按键和使 用右摇杆，笔者推荐玩家平时投篮以按键为主，罚球或者做上篮等动作则可以利用遥杆来完成。

右边的品质则是游戏评估进球的另外一项指 标。品质其实指的是玩家的出手位置，2K 系列最为严谨的点在于如果玩家面前有防守者，那投篮进球的几率将会大大降低。所以游戏中空位跳投的成功几率往往是 建立在无人防守情况下的，所以如何拉出空档制造投篮机会便是最优先考虑的。同时品质建立在球员的特点上，比如某球员擅长远投，那么在三分空位的前提下便会 有 C 以上的评价，反之如果中锋球员在外线接球投篮，即便面前无人盯防也只有 F。

综合以上两项，如果玩家都能达到较好的评价数值，那么进球的几率将会大大增加。



节奏感以及场上影响

游戏中有一个隐藏数值，就是球员在球场上投进的球越多，其命中率就会变得越高，俗称热手。在游戏中热手被称为节奏，在场上有效的维持节奏可以让玩家的进攻效 率大幅提升，反之如果多次投篮不进也会让投篮节奏下降，解决自己冷寿以及消除对方热手最为有效的方法就是叫暂停，看到对方球员已经在节奏上喊一个暂停可以 避免被轰杀。游戏中有不少技能和徽章是针对保存节奏感设定的，在装备后可以加快节奏感增强，减少节奏感下降以及保存节奏的持续时间。

游 戏中还有其他隐藏数值，比如在落后比分过多的时候全体的命中率会降低，新球员在场上表现会不稳定，领先越多全队命中率会提高的等现象，这些与真实比赛一 样，很多玩家会遇到前半场没集中注意力，虽然没有直观的表现出来，但玩家可以隐约感觉到这些状态。多喊暂停以及合理调配球员以及战术可以改善这些大局观对 于玩家的影响，同时也是高手玩家需要掌握的技巧

Points of Emphasis

Points of Emphasis 是本作的战术强调系统，可以说是用最简单的方法来形成有效的进攻防守体系。Points of Emphasis 一共有三大类，进攻、防守、反击。玩家如果面对 AI 的防守感到无力，看到自己的队友只会傻站在那里，那就需要合理使用 Points of Emphasis 来拟定战术要领。在设定好后玩家会发现球员的跑位以及积极程度都比以前大大增强，甚至在体力消耗方面也会有所差别，好的拟定战术可以更好保留球员的体力。可以说这个系统让原本防守体系以及战术要领上有了新的突破，变化性更多，AI 的表现也更加智能化。



防守战术详解

在讲解防守前我们先来了解一下篮球中防守的几大战术体系。介绍中会提到防守的优缺点，反之进攻也可以针对这些防守的弱点来有效发动。





1-3-1 联防

131 联防是目前篮球界这个是3种中最复杂的防守体系，运用得当将无往不利。这个防守可以加强罚球区一带和两侧的防守，可以说是主守里次守外的防守体系。其最大 的特点是可以有效的控制对方传球线路，遇到边角就可以采取局部夹击，在压迫对方的时候制造可以抢断的机会，对方在压迫中无法形成传球，对于进攻杀伤的防守 效果最好。不过缺点在于在两个场角区域空隙大，篮下防守较为薄弱，容易被对方以多打少，也不利于防守篮下两个场角区的投篮和抢篮板球。在玩家防守图中记得 及时切换回2—3 联防来争抢篮板。

2—3 联防

这种属于放弃防守外线主防内的防 守方式，这种站位会加强了篮下和两个底线场角进行夹击，对方很难进入内线进行杀伤或者内切入，由于在这个站位中内线球员会集中站在篮下，有利于争抢篮板球 和发动快攻。但这种站位对于对方球员在外线的投篮毫无招架之力，即便对方站位在中间地带中投，也很难应付。这种防守其实更多是在赌对方远投不进，不过本作 中空位进球差不多有 90% 的几率，除非遇到无脑突破流，不然放外线基本是找死。



3—2 联防

与 2—3 联防相反，在这个战术下会强调对于外线的防御，有利于防守外围两侧的中距离投篮和抢断，可以经常采用夹击，在对方倒球的时候有机会断掉。但这个防守在篮下和两个底角都是防守的弱区，篮下和底角的投篮会被爆掉，篮板球争抢方面也趋于弱势。

人盯人防守

最为常见的防守方式，有点在于防守对手所有投篮的威胁，在过程中会根据情况随时轮转换位。缺点也十分明显，对于玩家突破分球或者切入没有特别好的效果，在一 对一中如果被过掉会造成整个防守崩溃，漏洞百出，还经常被对手塞内线揉爆，不过面对本作有点变态的三分球，人盯人还是有必要的，内线中的弱点可以玩家手控 中锋进行补位，如果玩家队中的中锋有足够的高度，大部分球还是可以被追帽掉的。

全场紧逼

全场紧逼的优点在于防守压迫，有利于包夹逼迫对手犯错误，甚至合理的夹击防守可以让对手控卫过不了中场，从而只能胡乱传球，此时如果是进攻的玩家，建议喊一 声暂停。是比赛后期落后时的主要手段。其缺点在于防守消耗大量体力，同时压迫到前场的球员一旦被对方后卫摆脱便会面临少一人防守的情况，此时游戏中对方面 对空篮时进球的几率是非常高的。



半场紧逼

半场紧逼效果与全场紧逼效果类似，但少了压迫后卫无法带球过中场的压力，优点在于不会被甩开中场，效果小但更为稳妥。

打造最好防守的方法

首先玩家记得每场比赛设定完 Points of Emphasis 后到彩蛋画面的选项中将 Points of Emphasis 选 项 改 为 手 动。 而 防 守 辅 助 为 100%，这样可以更好帮助玩家防守。

Points of Emphasis 中保护内线最好的战术便是 NOTING INSIDE，这种防守可以保证篮板球以及封盖的次数，但是外线防守相对薄弱。

防 守 中 推 荐 1-3-1 和 2—3 联防换着来，在 1-3-1 的时候可以压迫对方的外线球员进行传球，靠 CPU 控制得分后卫去防守，然后控制另外一名控球后卫球员（最好有抄球技能加成的）站在对方的传球路线上随时断掉对方的传球路线，之后就是发动快攻爆扣的事情。这样在防守的时候同时带动进攻，防守反击中大幅增加进球效率，比每次落阵地进攻要轻松不少。如果对方选择突破，玩家一样可以第一时间去盖帽。在判断对方差不多出手的时候就马上换成 2—3 联防保证篮板球。这 个战术有个缺点就是比较冒险，是大进大出的赌注，抢断不成功往往会放掉底脚外线球员投进三分球，不过只要玩家手动补位够快便不难应付，当然如果能切换成人 盯人也是不错的防外线方法。

VC 点数

VC 其实就是游戏的统一货币，利用 VC 可以在游戏的 MyCAREE. MY TEAM 以及 MYGM 模式中进行消费。VC 点数看似是好的内容，因为它可以在所有模式下互通，也就是说玩家平时玩其他内容也可以帮助到别的模式获益，比如说玩家玩网战，那 么对战后获得 VC 便可以用到 MY TEAM 模式中进行消费。不过为什么这个设定还是被广大玩家痛恨呢？原因很多，其中最直接的就是 2K 企图用 VC 来盈利，VC 点数是可以通过现金购买的，如 此一来游戏就大大增加了获得 VC 的难度，玩家一场比赛下来只能获得几百点 VC，成长缓慢，如此一来为了节约时间，不少玩家选择购买 VC 点数，VC 瞬间变成 了手游或者网游中的氪金，2K 收揽财的意图十分明显。在“逼”玩家砸钱这方面，从 MY TEAM 模式中最容易体现出来，这个模式中有多种类的卡包，价值不同，玩家有事往往花了大价钱购买金宝，获得的都是奥多姆这种令人喷饭的水货。而对于追求 奖杯的玩家来说就更狠了，游戏要求收集一整只队伍的卡片阵容，但是游戏会出一样的卡片，想集齐所有卡，不砸个百八十万的还是算了吧。

VC 所影响的还不仅仅是这些，前段时间 2K 服务器真的引起了民愤，网战没法进行不说，还在前段时间把服务器搞崩溃了，原因是服务器超载了。也难怪，2K 为了盈利制作了 VC 系统，这样就导致玩家在游戏的时候不得不在线进行，也就是说玩家几乎无时无刻都在连着服务器，如此一来服务器不崩溃才怪。尽管 2K 用 VC 可以 说是生财有道，可是估计没意识到在服务器崩溃后所有网战关联的模式都没法继续下去，即便是 MYGM 和 MC 模式只要不联网就只能开新档重来，如此一来只要 2K 服务器挂了意味着玩家没得玩，全体跑去官方大骂也是正常，服务器崩溃更可气的地方在于玩家如 果正在购买 VC，服务器挂了以后钱照扣，但是不给 VC，这简直就是逆天的引起民愤。同理的还有 MY TEAM 模式打一半会被强制弹出，之前发挥好活活被要求退出也就算了，之后还会消耗球员的合同，这简直就是疯了。

正常渠道下玩家玩 MC 模式到了季后赛的时候，如果发挥出色一场比赛可以拿大概 1500-2500 的 VC 这是比较好的方法。

不过道高一尺魔高一丈，你有办法强迫玩家砸钱，玩家有办法快速获得 VC 点数，方法如下。

速刷 VC 的方法

这个方法是建立在MY TEAM模式中的，首先玩家需要保证队伍中全部是铜牌球员，这样不管怎样都会有足够的基础分。之后进入季候赛（playoffs）模式，在比赛中按暂停，三分钟后算你输，赛后无条件获得4000点的VC。用这个方法可以边看电视边刷，没难度且较为轻松。

另外一个方法为在MyGM模式中刷，首先在网上找一个强力的玩家自定义阵容（custom roster）到自己的账户，比如一个叫做knicksdom2的阵容名单，这个名单可以玩家不做任何事情就靠这只尼克斯队拿到NBA总冠军，玩家在比赛前记得关掉伤病，用这个阵容模拟掉所有比赛，整个过程差不多不到5分钟，记得忽略掉所有对话或者别人的电话，球探选新秀选择全部让他来处理。过程中只用偶尔回答一些问题即可。这样在赛季结束之后拿到冠军可以获得1000多点的VC点数，相比之前的方法略慢一点，不过也比较轻松。



获得 5000VC 的密码（3 月截止）

在游戏的特征选项的密码选项中，联网情况下输入以下密码便可获得5000VC，注意大小写以及不要少了“-”符号，到3月就截止了，赶紧用吧。

N14PS-NKK9Y-LMZ2J-HXA2G-E2V13

生涯模式解析 NBA2K14

不得不说PS4版生涯模式是制作的最为用心的一次，本作的生涯就仿佛一个故事模式，从球员选秀到进入名人堂，其中会有大量剧情以及事件穿插在里面，非常有意思。比如玩家在选秀的时候就会树立一个同年代的对手，在之后的比赛中玩家遇到他会遇到各种事件，非常有代入感。

MC 模式事件

本作的事件可以说是多种多样的，比如玩家在比赛结束后会有队友来邀请玩家一起出去玩或者给予玩家一些鼓励，在对话中选择正确的内容可以大幅提高与队友之间的默契程度。这些事件甚至会影响赛后采访的内容，比如我曾被队友捉弄带了一个红鼻子出席记者发布会，记者就会针对这个内容展开提问，如果选择幽默的回答便会很好的提高对内氛围以及FANS的支持度。此外还有一些帮助玩家提高技能的事件，比如我在初期某场比赛中两次罚球不进丢掉了比赛，那么在赛后球队老大便会邀请你一起针对罚篮展开特训，完成后玩家的罚球水平将会大幅上升，而在与勒布朗詹姆斯的比赛中如果发挥出色，甚至可能会被他亲自传授扣篮技巧。除了游戏中固定的大事件外，还会发生一些小的内容，让玩家对游戏的细节竖起大拇指，比如在球员训练的比赛中有可能和某位球员产生摩擦，此时玩家的选项就会关系到球员的默契以及队友对自己的评价。而以往与经理谈判的内容会强制穿插在剧情当中，比如可以抱怨经理给你的上场时间等，在教练评估玩家上场时间的时候如果提出与其反驳的理论会影响与教练的关系，最好的方式还是球场上的表现来给他答案。

MC 模式基本操作

本作中MC模式可以改为控制全场球员，如此一来发挥得机会自然大大增加，整个模式也会比较随心所欲，不过相对来说上场比赛以外的时间也要打，玩家需要花费的时间会多不少。

作用	操作
要球	×
队友投篮	□
呼叫空中接力	L2+□（朝篮筐切入时）
设立掩护	按住○
呼叫掩护	△
站立假动作	右摇杆往左/右轻推
反跑动作	右摇杆轻推左，然后往右
开始转身	右摇杆转半圈
假碎步后跑位	右摇杆推左两次，然后按住
假碎步切入	右摇杆轻推任何方向（跑动时）
假动作切入	左右移动右摇杆（跑动中）
转身切入	右摇杆半圈（跑动中）
背对篮筐	L2（背对对方防守球员）
背篮转身高吊球	释放L2+左摇杆推左/右（无球抢背篮时）
反卡位/切入禁区	L2+右摇杆推左/右（无球抢背篮时）
喊暂停	L1+R1按住

语音控制

语音	作用
Alley-Oop	Throw the Alley 空中接力
Pass the ball for me	要球
Shoot the Ball	呼叫AI投篮

生涯心得

◆在游戏中胡乱要球会大幅降低评价值，如果玩家面前有对手防守，对方可能会断掉传球的情况下喊要求便会判定为不好的要球。如何避免这种情况发生呢？最简单的办法就是以跑位替代要求，游戏中有多种跑位的方法，在跑位完成后队友多半会将球传给玩家，这样便可大幅降低出坏要球的评价，如果玩家总是抱怨队友不给传球可能是队中默契不足，玩家的表现没有得到对手信赖，装备场上教练的技能以及一些提高队伍士气的徽章可以帮助玩家更多的拿到球。

◆游戏中玩家可以根据偏好来选择位置，个人推荐选择内线型球员，本作的内线非常吃香，只要能成功要到球便有极强的杀伤力，配合上一些强力技巧，比如好斗者和场上教练等可以获得称霸篮下的快感。不过内线相对压力也比较大，对于篮下卡位要求比较高，如果篮板被对方抢去则比较郁闷，初期没有场上教练的技能持球机会也会比较少。快攻时的优势也比较薄弱，但只要坚持到后期，想想成为下一个奥尼尔之后的感觉吧。无论玩家选择哪个位置，都建议玩家将身高选最高，这样可以增加各方面的优势，动作方面选自己感觉最为顺手的即可。尤其是罚球，选择简单的动作可以省去前期在罚球



情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

数值上的消费。

◆加点方面个人推荐早起先买个2000VC增加体力的技能，后面会提到，体力方面的点数也别忘了加，只有保证玩家在场上有足够的时间才能获得更好发挥。其次就是增强运球方 面的相关技巧，这样可以减少失误大幅扣评价的可能。接着就是根据玩家的位置来针对性的加点，其中速度、三分球的点数消费是最高的，效果也最为明显。游戏中 抓篮板的难度大幅降低，系统会给玩家很好的补位，只要身高够高，在弹跳方面多加一些点数可以使抢篮板变成简单的事情。弹跳力同时会影响玩家的扣篮以及跳球，早点升满对玩家的帮助会比较大。如果玩家感觉球员表现稳定不会有过多失误，场均能拿到30分左右就可以把点数往扣篮上加了，扣篮看似鸡肋，其实是比较 有用的技能，一来在获得隔人暴扣的技能后进攻会变得非常简单，其次扣篮后可以获得不少的评价，而最为重要的是扣篮影响到玩家是否可以参加扣篮大赛以及获得 詹姆斯的献技事件，关系到两个奖杯的获得，所以DUNK不能不学。

◆本作的生涯模式不能跳过比赛，所有比赛都要自己去打，这样就不能利用模拟的时间来突出数据，进入全明星的难度也会有所上升。不过好在游戏可以设定上场时间，如此一来就简单了，初期可以将时间设定长一点，这样有利于玩 家刷数据。生涯模式同样存在KEY GAME（关键比赛）的设定，在对阵这些球队的时候评价表现将会有双倍奖励，在这些比赛前记得先将时间延长以此来获得更多的VC。虽然生涯模式可以更改难度，不过难度会影响玩家获得的分数，难度越高乘倍越高。在初期建议玩家还是以普通难度为主，到了后期如果觉得没意思可以改更高的难度，名人堂难度就算了，这会影响玩家的战记。

◆本作生涯模式的刷评价方法略难，在A-评价以后上升幅度非常小，不过只要少失误，多助攻多突破扣篮或者在投 篮前多做运球假动作晃开对手就能拿到评价。其实涨评价最主要的来源还是在于防守，如果对方每颗球都有进攻欲望切都被玩家防下来，那涨幅要比进攻多不少，所 以强烈推荐安装一个追身火锅大师的技巧，这样可以减少玩家防守失误时造成的损失，同时反而可以获得高评价。防守时如果有盗球技能的话结合快攻进球也是非常 好的刷评价手段。此外对于防守苦手的玩家来说也可以按住L1来要求队友进行包夹，被包夹的球员有可能失误，玩家获得压迫球的评价上涨，同时可以保证对方球员无法进攻，避免造成评价损失，不过这么做的缺点在于对方会有一名球员空出来，对于比赛整体走势是非常不利的，在大幅领衔的情况下才推荐使用。

◆PS4版的《NBA 2K14》偷跑被限制住，但并不代表偷跑一点用的没有，游戏中对方防守队员回防速度非常快，队友抓下篮板后马上跑也会遇到对方的防守队员，不过这经常是多对1的局面，选择空接合理传球或者外线出手都是非常有效的方法，所以每次在对方不进球的时候拉几个身位的小偷跑还是偶尔可以用一下的，在进球后还会有快攻 得分的评价奖励。只不过这会牺牲掉抢篮板的机会。

◆游戏中三分球技能关系三分远投以及三分线附近所有出手的命中率，也就是说三分球数值不仅体现在三分效率上，而中距离已经是罚球线附近的距离了，所以喜欢跳投的玩家建议还是先把3分球数值提升，安装死亡眼等技巧可以大幅增加命中效率，尽管投篮被削弱，但是对于后卫来说空位跳投仍然是最为简单实用的手段，在每节末如果能投进压哨球，那评价涨幅是非常可观的。此外如果能装一个十分美的技能，那么玩家助攻的成功率会上升，评级自然刷得轻松。

◆玩家在传给内线球后多半可以形成助攻，但别傻站着，在传完球后网内线走去等待争抢篮板球的机会。



动态挑战

在比赛中玩家可以开始一些即时的动态挑战，这些挑战内容各有不同，比如在落后的情况下降比分缩小，或者在投篮中命中足够的次数。完成这些挑战可以给玩家带来 不少VC点数，不过也不用刻意去刷从而延误了表现或比赛。装备一些徽章可以让这些更容易达成，比如“心脏和灵魂”这个徽章可以让追分的几率大幅增加。

此 外本作还增加了另外一种媒体挑战，在一些比赛开始前会有人在社区@玩家，内容中会有一些打赌玩家在比赛中无法拿到多少分，多少篮板这样的内容，如果玩家在 比赛中的表现超过他们的判断便算做出了回应，社区挑战一般难度不高，而获得的回报非常高，会有数百点的VC拿到，玩家一定不要错过。

技能详解

技能系统是《NBA 2K13》中增加的全新内容，其实技能系统就是将原本隐藏的一些属性更加具体化，好给玩家一些更为有针对性的选择。本作中继续保留了这项设定，同时对内容 进行了加强。除了球员默认的技能外，在MC模式以及MY TEAM中玩家都可以选择给他们装备技能来提高能力。

以MC模式为例，针对玩家球场上位置的不同，建议购买的技能也会有所区别。比如玩家如果选择以投篮为主的得分后卫，那就建议习得运球投篮高手，神射手、挡切大师等技巧。如果 是想打造以助攻为主的空位则推荐选择习得十分美，挡切大师等。如果是喜欢全场暴扣的玩家则建议装备隔人扣篮大师，终结者、挡切大师、盗球者这些技巧。内线型玩家可以装备低位精通，空中魔术师，而最强烈推荐的是装备一个“好斗者”，原因后面有写到，有了这个技能等于是把对手像打《街霸》一样打死了，非常搞笑。

刚进入MC模式的时候强烈建议大家先购买200VC的GATORADE执行包，这可以大幅增加玩家在场上的时间，场上教练则可 以提升玩家持球的机会，尤其是对于内线球员来说，要到位不给球是一件很郁闷的事情。此外为了减少防守失误造成的损失，建议人手一个追身火锅大师的技能。



Posterizer 隔人扣篮大师

在禁区有对方球员的情况下无视防守直接暴扣
发动条件之一是对方篮下站着防守队员
发动条件之二是球员的体力值必须要在 80 以上
完成暴扣后会有一个暂时的体能上升。

个人觉得这个技能还是挺厉害的，本作如果能玩好挡拆，那突破扣篮的可能性还是挺高的，配合终结者的技巧和足够的弹跳扣篮指数，一场扣10 个左右没问题。

Highlight Film 精华影片

球员拥有这项能力后会发动惊人的专属扣篮表演
发动条件为体力值在 80 以上
成功后所有队友会暂时性提升体能。

比较鸡肋，使用的时候必须配合扣篮大师等，留住宝贵的技能数吧。

Finisher 终结者

拥有该技能的球员在上篮或者扣篮时会有更高的效率来完成。
在该球员与对方球员空中发生肢体碰撞后，会降低 30% 的影响。
这项技能有很好的打出 2+1 的机会。

对于喜欢狂攻篮下的玩家来说是不可或缺的技能，由于本作中被盖的几率比较高，能加这个技能把对方顶住是非常有利的。

Acrobat 空中魔术师

拥有这项能力的球员即便更换投篮动作也不会影响命中率。普通球员如果在空中更换投篮动作会影响命中率，拥有这项能力的球员可以把惩罚降低 40%，而使用垫步，转身以及欧洲步上篮的时候，会增加15% 的命中率。

这个技能的价值在于后面使用上篮的命中加成上，这个技能如果加在内线球员身上，在上篮前先用假动作，再上的成功率会因为这个技能的加成再翻倍，中锋必备神技！

Catch and Shoot 定点射手

以擅长在接球后立刻跳投得分而闻名的球员，在接球后立刻跳投时，若距篮筐 12 尺以上，不良出手时机的影响最多可降低 50%。

虽然名字一样，但本作更改了原本的定点射手，也没办法，原来的技能实在太强力了。新版的定点射手由于必须接球后第一时间出手，实用度大大降低。



Shot Creator 运球投篮高手

拥有该项技能的球员如果可以创造出足够的投篮空间（空位），会有更高的命中率加成。
发动该技能必须与你的防守者之间有足够空间。必须确保“从贴近到拉开”这一过程。
拉开空间前，必须保证对手在自己的 7 尺范围之内。
拉开距离后的出手时间必须在 2 秒内
半场进攻才能使用，快攻反击是不行的。离篮筐的距离不能远于33 英尺。
对手使用贴身紧逼时无效。
满足以上条件后，在对方的施压影响下，会有 100% 的命中率加成。

这个不用说了，射手必备技能，如果能做到每个球都晃开投篮很变态的。

Deadeye 神射手

拥有该能力的球员不受晚一步的防守者影响，
防守者会对投篮出手前后的干扰决定最终命中率结果。而该技能会将这种技能的影响降至最小。
发动条件则是不能被对方紧逼。

这个一样是前作的射手必备技能，不过本作一样被削弱了，实用度小了很多。

Corner Specialist 底脚 3 分专家

专门为底角 3 分球高手准备的技巧。
拥有这个技能的球员需要满足以下条件方可发动，满足后可以增加 5% 的命中率。
1：必须拥有良好的站位站稳。
2：在投篮时有足够的出手空间。
3：必须在两秒内完成投篮。

这个技能比较鸡肋，底脚出机会的次数不多，在比赛中使用会很被动。

Screen Outlet 掩护大放送

此球员擅长担任挡切战术 / 掩护进攻中的接球员。若此球员在掩护后立刻出手，他的投篮属性可最高提高 4 点。

本作新增的技能，在 MC 模式中可能是针对内线球员还算比较有用的技巧。不过到了 MY TEAM 中就是神技能了，这个模式下用铜牌球员的主要进攻战术就是靠挡切，给队中的大前锋或者中锋装一个可以大大提高玩家的进攻效率。

Post Proficiency 低位精通

拥有这项技能的球员将是非常棒的低位靠打球员。
防守者吃假动作的几率将增加 50%，背打下的各种投篮方式命中率将提高 5%。
条件为必须在 17 英尺内出手。
离开靠打状态仍有 0.5 秒的时间发动技能。

篮下进攻的强力技巧，如果能升到三级，配合假动作还是非常厉害的。



Ankle Breaker 交叉运球过人高手

在单打虚晃时，拥有该技能的球员更容易将防守者晃倒（AI 的脚踝终结者）。
这项技能可以使防守者被晃倒以及防守失位的几率增加 30%。

耍帅的技能，实用度一般，升满后晃开对方的几率会高不少。

PICK ROLL MAESTRO 挡切大师

擅长策划挡切战术的控球员，身为挡切战术中的切入球员，在被掩护后此球员的投篮属性将提升 3 点，且传球给档人球员的准确度也会比平时更高。

同样非常神的技巧，这个和前面的掩护大放送一起使用的话可以在 MY TEAM 模式中靠着铜牌球员打天下。同样 MC 模式选择后卫的球员推荐也装一个，这个可以帮助刷很多助攻提高评价。

ONE MAN FASTBREAK 单骑快攻

这类球员以快攻时能够带球横越全场而文明。若此球员在快攻时，能成功带球横越全场后传球，那么他的速度、敏捷和控球属性将各提高 5 点。

对于控卫来说，提升的那 5 点速度值还算比较有用，不过也要升到三级才行，建议位置留给别的招吧。

PICK ROLL Playmaker 禁区战术师

拥有该技能的球员擅长靠打内线时将球较为准确的传给外线的队友，算是策应的一种。
传球后，接球者提高 8% 命中率。

比前作略微提升的技能，不过内线球员拿到球后都直接打了，传外的队友大多数时间不出手，想用这个刷助攻其实不容易。

Dimer 十分美

为一流传球手准备的技能，拥有这项技能的球员将能更为准确的利用传球来打开场上局面。
当拥有该技能的球员将球传给空位队友时（背身无效），该技能便会发动。
传球后，接球者提高 8% 命中率。（这都是以前就藏着的数值）

刷助攻的神技能，全场传球都能给队友加投篮属性，尤其是 MY TEAM 模式中，后卫装一个可以大大提高全队的命中率。

Break Starter 快攻启动者

这项技能源自发动快攻时，球员精准的长传能力。
发动条件为必须将篮板球抢下后 3 秒内传球。
长传根据距离判断，仍有较高的风险传失误。
抢篮板后满足以上条件，其长传会减少 50% 的影响。

Alley-Ooper 空接发起者

这项技能源自擅长传出空中接力的传球手。
传球者在空中作业中扮演者至关重要的角色，直接影响最终的传球效果。
拥有这项技能的球员将有更高的几率帮助接球者完成空中接力。

耍帅用的技能，本作这个成功几率被增加了不少，不过实用度依然不高。

FLASHY PASSER 花式传球者

这类球员以精准的花式传球闻名。做出花式传球时，强制惩罚减少 20%。

同样华而不实的技巧，主要可以修正一些背后传球，快速传球等动作的失误率，意义不大。

Brick Wall 掩护高手

对方会受限于拥有这项技能球员的人墙屏障中，这项技能让球员的挡拆难以被逾越。（说白了就是掩护高手）
防守者会时常因为与这些人发生碰撞而倒地。

挡拆的加强版，可惜实用度不高，如果内线球员有多余的空位可以装一个。

Hustle Points 争抢得分

源自于抢到进攻篮板球后直接得分的高手。
摘下进攻篮板 3 秒内，会提高其内线得分、近距离投篮和上篮的能力。

比较鸡肋，即便没这个技能，玩家抢篮板后只要一个假动作后再起身，不是犯规就是进球，所以这个技能就显得鸡肋了。

Hustle Points 争抢得分

源自于抢到进攻篮板球后直接得分的高手。
摘下进攻篮板 3 秒内，会提高其内线得分、近距离投篮和上篮的能力。

比较鸡肋，即便没这个技能，玩家抢篮板后只要一个假动作后再起身，不是犯规就是进球，所以这个技能就显得鸡肋了。





防守相关

Lockdown Defender 封锁型防守者

源自擅长中距离防守的球员，拥有这项技能的球员可以抵消不少进攻者的相关技能。
非常厉害的技巧，只有防守专家才有。
不过进攻者的 Brick Wall 和 Floor General 技巧是无法抵消的。

Charge Card 进攻犯规制造者

拥有该技能的球员容易制造进攻犯规，俗称球场上的演技派。
在玩家试图制造对方进攻犯规时，如果有这项能力，会提升 50% 的成功几率。
成功造成对方犯规后，可以提升队友的体力。

Interceptor 拦截者

拥有该技能的球员擅长拦截对方的传球路线。
发动条件必须在对方传球的 9 英尺范围内。断球瞬间会增加他们的抢断和弹跳能力（抢断属性增加 10 点）。更容易将球抢到手。

这个拦截是建立在玩家对于对方传球路线的判断上，如果是包夹高手或者擅长用联防压迫对手后断掉传球路线的高手玩家可以考虑装备，在发底线球的时候也比较容易抢到球，反之对于拦截没什么经验的来说就没什么用了。

Pick Pocket 盗球者

拥有该技能将更容易从对方运球中将球直接抢到手。
对方运球时有很大几率直接抢断得手，有最多 100% 的加乘。

相比上一个技能更简单粗暴，如果能升到 3 级就会有 100% 的成功几率，抢断后直接暴扣，MC 模式下能加很多的评价，配合高的断球技巧可谓相当变态。不过本作中抢断难度增加了不少，即便有了这个技能也经常被裁判吹哨，原本减少被吹罚的判定被取消了。

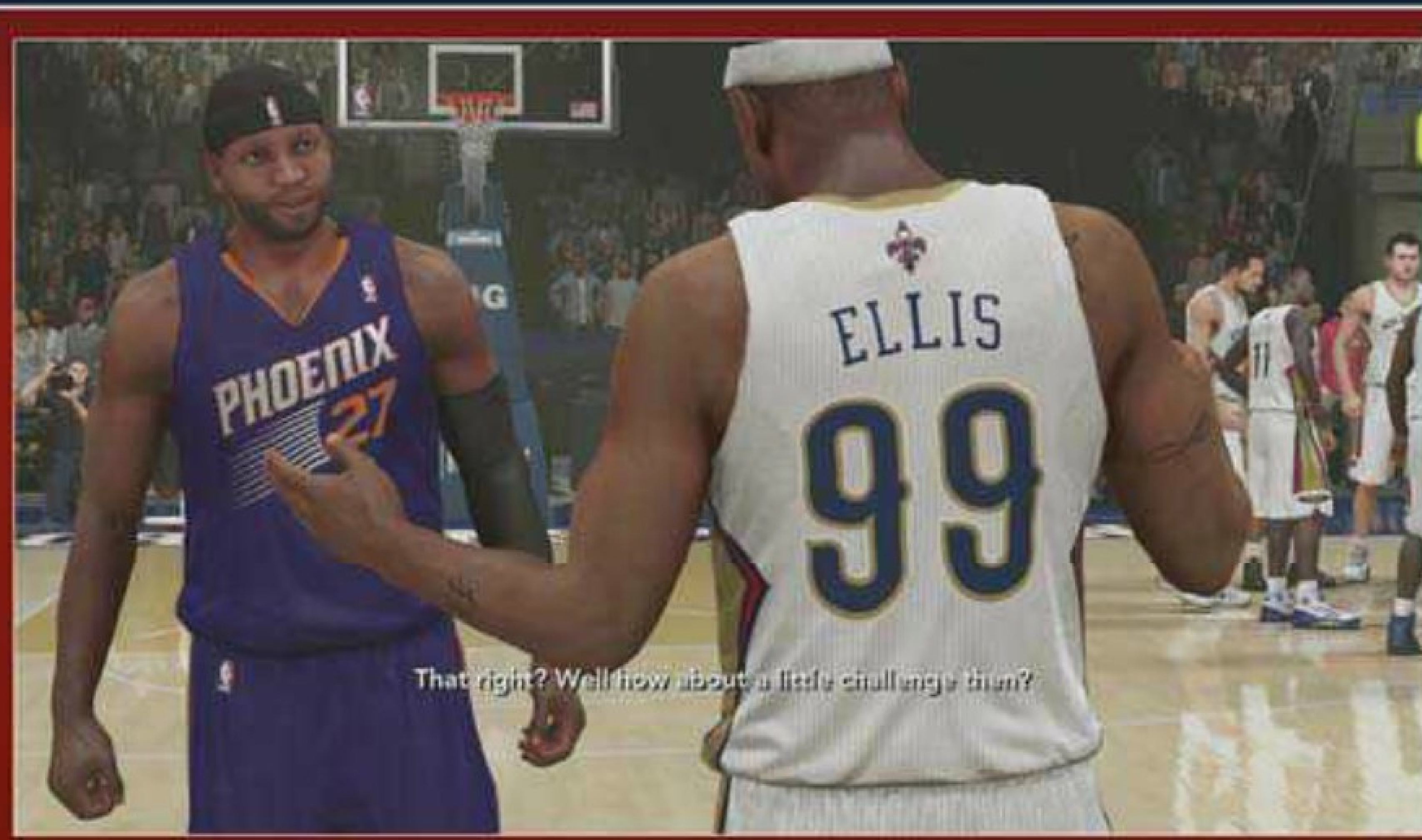
Active Hands 活跃之手

拥有这项技能更容易在对方投篮、上篮或者扣篮时将他们的球从手上抢下来。
对方进攻球员投篮动作中，拥有该能力的球员将有更多几率（最高 100%）将球抢断成功。

其实是小个子球员防守的强力技巧，有了这个基本盖帽就不用升了，看准进攻篮下的球员出手破坏就行了，不过机会不太好掌握。

PICK DODGER 难以阻挡

不容易受到掩护战术阻挡，能共反制铜墙铁壁技巧，如果遇上一般球员的掩护，掩护会失效。
这个也是游戏中的新增技能，个人感觉对于防守的帮助不大，反倒是对方球员如果有这个技能在利用掩护的时候可就要小心了。



Eraser 火锅高手

拥有该能力的球员更容易保护篮板球区域和封盖对方的投篮。
盖帽成功后会增强队友体力，同时被盖者将在 15 秒时间内减少 5 个属性点的投篮能力。
在更新前的 MY TEAM 模式几乎人手一个技巧（因为要刷盖帽数），本作中盖帽的成功率大幅增加，如果配合下面追帽大师可以让内线型的玩家稳坐防守第一把交易。

Chase Down Artist 追身火锅大师

拥有这项能力的球员善于追赶快攻球员，跟在其身后给他们一技追身大帽。
在对方快攻时，该能力便会发动，届时，角色的敏捷、弹跳和封盖能力都会提升，成功几率增加 100%。
这个技能在由攻转守的任何时间段都可以发动。
封盖必须在对手身后进行。

对于防守苦手的玩家建议来一个，有时候经常被防守的球员突破扣评价，比较郁闷，有了这个技能被晃掉后对方突破也不怕，三级有百分百的几率把对方帽下来。

Bruiser 好斗者

拥有这项能力的球员在身体对抗中更容易剥夺对方的能量。
在挤位，卡位，争球、无球抢位等身体接触动作中，拥有这项能力的球员将更占据优势（容易消耗对方体力）。
在以上动作中，拥有该能力的球员能将对方体力值消耗到像奔跑时一半（50%）那么多。

这个绝对是内线的神级能，有了它好比装上了吸星大法，狂吸对方体力，我曾在一场比赛中利用这个技巧把对手所有内线球员都吸到没体力，任由我揉他们的内线，这个技能应该是最容易被忽略的超强技巧，建议玩 MC 内线的玩家人手一个，有了它便可称霸篮下。

Scrapper 卡位高手

拥有这项能力的球员擅长去争夺失球，争抢篮板。
在争球时，拥有该能力的球员将自动获得小幅的敏捷值以及速度值（15 个属性点）。
在篮下卡位时会有将会最多提高 30% 的几率卡位成功。

这个其实作用一般，篮板球更多的还是靠弹跳，卡位只对前场篮板有点作用。

TENACIOUS REBOUNDER 顽强的篮板手

以抢篮板的积极性为主，遇上篮板的时候，他赢得卡位与剥掉对方篮板的几率最多提升 50%。
同样是篮下卡位的技巧，不过可以提高不少玩家抢篮板的成功率。

GATORADE 执行包

可以长时间的在场上不受疲劳影响，这个降低体能消耗的技能可以让球员上场时间更长。当他们疲劳时属性降低也比其他球员低很多。

这个是初期必备的技巧，只要 2000VC 就能购买，不但能大幅增加玩家在场上表现的机会，同时大幅降低在没有体力时的影响，有了这个技能花在体力点数上的 VC 也会少很多。

ON COURT COACH 场上教练

这个能力为玩家只要要求，队友无论做什么都一定会给你，适合那些在场上随时随地都想做个进攻发起者的玩家。
这个对于抱怨要求队友不给的玩家来说太实用了，不过之前要提升 99 的情绪值，有了这项技巧玩家持球发挥的几率会大幅增加，也是初期建议购买的技能。

徽章

徽章是本作的新增内容，他关乎到球员的所有能力，对于球场上的整个大局势有主导作用，玩家需要经过特定的事件后才能获得这些徽章技巧，比如领袖这个技能就只有玩家在成为队中的王牌球员时才会获得。有些徽章比如防守支柱这种其实就是之前影响全队表现的技能，可能因为太强，所以单独划分出来了。游戏中玩家一共可 以装备三种徽章，由于徽章开启不需要消耗 VC，所以一些强力的徽章还是比较值的。

ALPHA DOG 领袖

这位球员能够一肩扛起全队表现的责任，当队友在场上表现很糟时，他的能力会有所提升。

BEAT DOG 付领袖

这位的球员可在队长不在时以高超表现接手，队长表现失常，他的表现也会提升。

PRIME TIME 收视巅峰时刻

球员的能力水平会随着比赛的重要性变化，如果下一场是势均力敌对上老东家、季后赛或者主场比赛的话，他的节奏也会提升。

MENTOR 导师

这位球员能够让资浅的队友重新找回节奏，使其在场上节凑不容易被打乱。

HEART AND SOUL 心脏和灵魂

这位球员让全队都专注他在手上的任务，当球队要从落后开始追分，或者失去领先时他能找回节奏。

FLOOR GENERAL 控球主将

这位球员最出名的，就是他在场上的机会让队友的进攻进步。让他在场上时，队友的投篮和控球能力会有所提升。

DEFENSIVE ANCHOR 防守支柱

在场上时会让队友的防守进步，这位球员在场上时，所有队友的防御能力会因此得到提升。

COOL AND COLLECTED 冷静沉稳

这位球员的表现非常一致，他的节奏保证只有小幅的变动。

CLOSER 终结者

以在关键时刻挺身而出闻名的球员，在第四节的最后几分钟和拉锯战延长比赛黄总，他的节奏会大大提升。

HARDENED 硬汉

这位球员能客服疲劳或者轻伤也能上场，当他决定打完全场比赛时，其属性会受较小的影响。

FIERCE COMPETITOR 强力的竞争对手

在遇到强力对手的时候，会挺身而出，对方抓到节奏的时候，他的节奏也会随之增强。

VOLUME SHOOTER 得分射手

需要不停投篮来保持节奏的球员，不管命中率如何，他的投篮节奏都会慢慢增加。如果的他的投篮次数不够，他的偷看节奏会快速下降。

STREAKY 善变的

球员比其他人更受命中率的影响，他的投篮手感会在命中没有进之后波动更大。

DIALED IN 拨通电话

这位球员迎赖在比赛前段出手带来增加他的投篮能力，如果熄火，就算投篮命中也比较难让他找回节奏。

UNPHASED 随和的

这位球员以保持手感热度文明，他在比赛中断也不会影响手感，暂停每节结束或者半场休息都不会让球员冷下来。

MIND GAMES 心理游戏

这位球员能够摸清对方球员的想法，让他们在比赛中步调打乱，紧密防守对手的同时能够影响对手的节奏。

ENFORCER 执行者

这位球员能够快速打乱敌对球员的节奏，透过强硬的体能比赛方式在球场上造成破坏。

SPARK PLUG 火星塞

这位球员一进场手感就很火热，每半场开始都可以强制使用一次。当这位球员表现出色时，队友手感也会得到提升。

SWAGGER 神气十足

这类球员时为了精彩好球而生，当做出灌篮、交叉运球过人连续进球或者关键球得分的时候，他的能力会迅速提升。

UNPREDICTABLE 难以预料

这位球员有许多精力和热情，在比赛的紧张时刻节奏都会有所提升。

FAN FAVORITE 球迷的最爱

这位球员能透过观众的能量来增强自己的表现，在刚上场前几分钟只要能打出一些精彩好球，他的节奏便能快速提升。



MY TEAM 模式详解

MY TEAM 模式是去年新增加的一种以卡片形式组成队伍的新模式，玩法内容随机性比较强，所以很吸引人，不过这个模式已经逐渐成了 2K 用来捞金的模式，里面花费大量钱购买金宝不出好卡牌的情况经常发生，就好像儿时玩家省吃俭用买干脆面中送的卡不是想要的一样，非常郁闷。不过有这么多玩家乐此不疲的砸钱，可见这 个模式的确有其魅力之处，试想如果詹姆斯和乔丹在一个队，保罗和年轻的艾佛森联手，靠自己来打造一套集合 NBA 所有强力球员在内的阵容来戏谑对手，还是非 常有成就感的。

卡片获得

MY TEAM 模式核心内容就是抽卡，游戏中一共有三种品级的卡片，金卡、银卡和铜卡。这三种卡片对应不同的卡片内容，其中包括球员合同、球员技能，也包括球队的队标、球衣以及教练等，最为重要的就是球员卡片。

不同品级的球员卡片不仅关乎到基本数值，同时也在可以装备的技能数量上有所区别，品级越好的球员，可以装备的技能数量越多。不过不代表游戏中铜牌球员没有立足之地，某些铜牌球员在能力上有自己的长处，不过有其长必有其短，玩家只要发挥铜牌球员的长处，就能带来非常好的战绩。



游戏中抽取不同品级的卡片靠的是购买卡包，但给出的卡片未必与包的品级有关，有时玩家下重金购买金宝，给的却是奥多姆这种球员会感觉非常郁闷。此外游戏还准备了球队的专门卡包，可以随机获得不同品级的球员，对于针对收集某队卡片的玩家来说很有帮助。玩家也可以根据下面的强力铜牌球员推荐来找到心仪的。

反复刷卡大法

这个方法有可能在读 者们买到专辑的时候已经修正了，不过还是说一下。首先需要知道在 MY TEAM 的 D 统治模式中玩家如果在与某队的比赛中获得三星评价，可以获得该队三个包的奖励，这样有可能出该队的球星卡。有时候可以从中抽出不少强力球员。 而如果玩家打东西部全明星比赛能拿到三星，获得的球员卡就更棒了，经常会出强力的金卡球员。不过所有卡包只有一个，玩家将三个包拿走之后就没了，不过游戏 有办法让玩家重新获得包。

方法十分简单，只要玩家在进入任意球队的比赛中选择退出即可，这样该球队的三个包会重置，玩家可以重新获 得。如此一来就爽了，想集齐该队全部阵容的玩家可以反复与该球队对战，不断获得球星来填满阵容。而普通玩家则推荐不停挑战全明星队伍，不断获得明星球员金 卡，凑出一套逆天的金牌阵容。

不过这么做并非没有负面效果，其弊在于玩家每次进入比赛和退出比赛都会减掉球员合同，进入一次会减少 合同。不过没关系，玩家每次在比赛中能拿到 6000 以上的点数，直接去抽铜卡就行了，这样可以获得合同卡，如果能抽到同样的球员那合同数就回来了。虽然这 会牺牲掉加强卡和技能卡的效果，不过和获得的利益相比，你们懂得!



统治（Domination）模式三星获得方法

统治模式最有趣的就是拿到三星评价，要达到 3 星就需要获得 6000 以上的总得分，在比赛中根据玩家的球员品级会有一个评价加成，如果玩家全部使用铜牌球员便可获得基础的加乘得分，分之如果使用金卡阵容则获得的分数会非常少。所以要拿 3 星评价就要保证队伍是铜卡阵容，如何打造一个强大的铜卡队伍就十分重要了。

有了基础得分，那剩下的球员场上评价是如何判定的呢？游戏在更新前就是靠盖帽数量来算，这也导致游戏的玩法比较奇葩，玩家经常 5 个大个在场上刷盖帽，不进攻，比赛结束及时一颗球没进，只要能盖 30 多个帽一样能拿到很高的分数。在更新后这个方法不管用了，游戏之后的评分方法主要是靠得分，如果玩家能每场拿到 80 分左右，即便输掉比赛也不要紧。此外盖帽抢断这些数据也会对评价有所影响，尤其是抢断可以大幅增加评分。另外要注意的一点就是玩家在场上要减少失误的数量，这是会扣掉评价的，另外一个扣评价的数值是犯规，过多的犯规也会让玩家拿不到想要的分数。



统治（Domination）模式攻破详解

本作的统治模式中玩家需要面对所有 NBA 球队，玩家不能修改参数，不能更改难度和时间，对手的 AI 很高，防守好，如果靠铜牌球员往往打不开局面，被对手打得郁闷，那么究竟如何用铜牌球员打好比赛呢？

游戏大大削弱了拉空位投篮的命中率，以往游戏中拉开空位就进的玩法到本作基本不成立了，玩家只要面前有人，投篮品质就会下降到 C 以下。如此一来主动拉空位跳投基本就废了。不过如果能利用挡拆突破后对方杀回内线的空档也可以稳稳将球投进，此时基本会处于无人盯防状态，如果玩家的球员速度够快便可甩开防守球员在大的空位投进中投，其中在防守转攻的过程中，对方多半会快速回撤到内线，此时突然回拉跳投的成功率特别高。另外本作的三分球比以前容易投进，不过是建立在无人看守的情况下，只要附近有人，那进球的几率不会很高。而本作增强了盖帽系统，如果上篮或者扣篮有很高的几率被盖掉，带球进内线很高几率掉球。最为保险的方法就是掉内线来进攻。

所以进攻思路基本上是这样的，玩家控球后卫杀内线，然后分球给大哥球员来制造杀伤。对付 NPC 使用中锋有个很简单的办法就是轻点投篮键来晃飞对手，他们大部分会中招，即便没起跳玩家出手后一般都是进球或者造犯规，当然这是建立在中锋能力上的，下文中会为大家推荐几个强力的铜牌中锋人选。此外给中锋安装一个空中魔术师可以大幅增强进球的几率，由于铜牌球员只能装一个技能，所以要三思。

后卫进入内线最为简单的办法就是利用挡拆，玩家在进攻的时候按住○键一段时间便可命令大个球员出来挡拆，此时可以按照挡拆的路线顺势切入，这时对方一般会乱了阵脚开始补防，此时将球塞给顺势切入的挡拆球员完成暴扣或者上空篮即可，注意在塞内线的时候要看准时机，如果机会不好，对方球员集中在内线胡乱传球会被抢断后直接反击，此时建议将球往外线转移，他们往往都已经出现机会了。在塞内线的时候如果对方球员第一时间补防进内线也没关系，利用投篮假动作可以骗取对方起跳或者犯规。如果能抽到挡拆大师以及挡拆相关的技能卡装在球员身上那就无往不利了。

游戏中评价最为重要的一点其实就是得分。在重点强调系统 points of emphasis 中，选择进攻战术中的 crash glass，这个战术可以保证玩家的篮板球，同时球员会开始主动跑位，避免发生傻站在那里的现象，在这个战术中球员特别容易出三分空位来得分。另外 create chaos 也可以经常帮助玩家得分，我用这两个战术配合 Chase Budinger 的三分基本每场能拿 8000 以上的游戏总得分。

球员阵容调配

如果玩家手中好的球员不多，打造不出好的阵容怎么办。在主力球员和第二阵容方面我是这么调配的，其实主力中只要有最多三个进攻点就行，空位可以利用挡拆找机会突破上篮或者投空位，另外一个点是得分后卫，主要负责将空位三分投进，另外一个点也是最重要的点就是大前锋。当然如果玩家的控卫。得分后卫以及小前锋都有远投能力那是最好的，因为比赛中节奏很快，AI 对手的补防速度特别快，玩家在投球前不能太忧郁，尤其是内传外线的时候在接到球后可能还不知道这个人是谁，如果机会出在一个三分能力差的球员身上其实是比较郁闷的。第二阵容能保证一个点有稳定的得分手段就行，个人推荐球队中有两个强力中锋是最吃香的。

具体打法以个人为例，我的阵容是这样的，首先我有一张掘金的超级变态铜牌球员 Mosgov，我整个战术都是围绕他来进行的。Mosgov 虽然是铜牌球员，但有着 80 多的近距离投篮技巧，经常可以隔着防守将球打进。加上超高的海拔，踩蹦对方内线简直探囊取物。还有一点特别值得肯定的是他罚球也还不错，利用造犯规的方法可以打得对方毫无招架之力。后期对方都是见他拿球就包夹，只要接球点离篮筐够近，一样能用假动作将球打进。Mosgov 在防守方面也有很强的造诣，无论是篮板球还是盖帽均是好手，惟一的缺点在于体力比较少，不过只要轮换合理就不会有太大问题，况且就算他在体力不支的情况下也仍然可以吸引犯规罚球得分。

空位是马刺队的 PattyMills，他有着超强的空位投篮能力以及速度，仅凭这两点他就坐稳了球队主力的位置。MIILS 这个球员其实并没有十分突出的地方，但胜在够稳健，用他来组织进攻或者找机会投篮是最保险的，如果用好了挡拆后的跳投基本上是无解，他的投篮比较舒服，只要掌握后无论三分还是中距离都能十拿九稳，我曾用他单场轰了 30 多分，保罗也不过如此。缺点是身为一个后卫罚球和突破能力略差，突破方面的弊端可以通过技能弥补。

得分后卫是 JODIE MEEKS，原因是队中没有特别好的球员，他是从第二阵容那边拉过来的，不过他有着 80 多的三分球，仅凭这一点就够了，空档出现后基本都能把球扔进去。

小前锋是尼克斯的 Tim Hardaway JR，他有个特点是速度奇快，有较为稳定的突破能力，缺点在于三分球不准，不过好在小前锋位置出机会其实不是很多。

大前锋我用了名不见经转的的 DARRELL ARTHUR（掘金），这位球员的能力其实有点被忽略了，他有着不错的前场篮板能力，在挡拆过后也能形成有效的切入，不过缺点也比较明显，首先身高不行，经常抢完前场篮板吃帽，所以抓完篮板如果没机会就先传出来吧，其次他的罚球也比较令人无语，不过大前锋这个位置比较鸡肋，凑活用一个能抢篮板且防守不错的球员就可以了。

我的轮换方式是这样的，基本采用 5 上 5 下的战略，在第一节剩 3 分钟的左右的时候换第二阵容，但是玩家要保证第二阵容中一定要有一个得分点在，我的第二阵容得分点是，他投篮出手极快，挡拆空位投篮非常变态，不过就是情绪比较不稳定，有时候人来疯发挥失常。同样第二节开始两分钟左右就可以准备将主力调回。这样在打完第二节的时候可能全部主力球员体力不支，不过没关系半场过后所有体力都回来了。下半场的方法则和之前一样，这里重点强调的就是留几个强力球员到第二阵容，不然很难打开局面。



超强铜牌球员推荐

除了上述我目前的阵容外，游戏中还有很多名不见经传的超强球员，他们都有着某些方面过人的点，玩家在抽卡的时候可以针对他们所在的球队来试试。

Isaiah Canaan	火箭控球后卫，速度快，投篮精准
Montiejunas	火箭大前锋，抢前场篮板比较拿手，罚球略怪异
Tim Hardaway JR	尼克斯小前锋，3分能力略低，好在突破和中投还行，速度和身高有优势
Malcolm Lee	公牛得分后卫
Wesley Johnson	湖人后卫，目前最好用的球员之一，他可以在小前锋和得分后卫位置，三分球等得分手段全面，是队中主力型球员
Kyle Korver	老鹰的三分高手，安装技能后更是如虎添翼
Earl Clark	骑士前锋，三分球和防守都很厉害
Mosgov	掘金变态中锋，一张娃娃脸笑里藏刀，强烈推荐
Chris Copeland	步行者 前锋
Solomon hill	前锋 步行者
Trevor Booker	后卫 爵士
John Henson PF	雄鹿
P. Mills	马刺 同样强烈推荐，三分球很准，同时是十分稳定的控卫人选
T. Ross	猛龙控卫
Garcia	火箭队小前锋
C. Singleton	奇才大前锋，抢篮板比较拿手
O. Casspi	火箭队小前锋
R. Turiaf	森林狼中锋，也是中锋中最好用的球员之一
Norris Cole	公牛，外线十分精准的得分后卫，投三分全靠他，建议安装一个定点射手或者死亡眼技能，配合战术基本是个移动炮台

Earl Watson	开拓者得分后卫
Jordan Farmar	湖人得分后卫 速度快，中投稳定，也有三分球能力
Jae Crowder	小牛的小前锋，低位得分比较靠谱
SF Victor Claver	他的三分球比较一般，但是在制造空位方面非常有一套，经常可以拉开足够的距离出手。
Beno Udrih	尼克斯的后卫，远投和三分都不错
Evan Fournier	掘金的法国后卫
Chase Budinger	森林狼超级变态的三分射手，有了他投三分会变成极为惬意的事情
Cody Zeller	山猫，欧洲柔形中锋，勾手假动作精准，身高也不错
Tyler Zeller,	骑士队的中锋，也有着欧洲球员的精准度
Maalik Wayns	快船的后卫，速度比较快
Tony Snell	公牛小前锋，突破能力强
Mirza Teletovic	篮网队的中锋，本作中锋强势的趋势，这种中锋在游戏中不会弱的
Nick Collison	雷霆中锋
Nazr Mohammed	公牛中锋，有较强的抓前场篮板能力
Meyers Leonard	开拓者中锋
Ricky Ledo	小牛后卫，不过目前已经不在NBA打了……
Shelvin Mack	老鹰队，这位也是非常厉害的全能型球员
Grevis Vasquez	国王后卫，助攻和三分球投篮都很强
Jeremy Evans	爵士小前锋，目前来说进攻暴扣最为强力的小前锋人选
Andres Biedrins	这家伙的盖帽十分厉害，无论挑射还是上篮，即便暴扣也能飞身帽掉，可谓更新前刷盖帽最强的球员，更新后也可以作为很强的防守球员使用。缺点是罚球实在是 太疯狂了，我罚了18个球只进过一个。估计如果不是罚球，他能获得更高的评价。sculptor
Chris Andersen	热火鸟人安德森大家都知道，有很强的爆发力和盖帽技巧，不知道为何沦为铜牌球员，不过这也使玩家捡了个宝，推荐
Eric Maynor	奇才的得分后卫，是投三分球的不二人选
Ryan Hollins	快船中锋

历史球队

玩家在游戏中一样可以抽到历史球队的卡片，除了靠购买包获得外，在将某队 13-14 赛季的卡片收集齐后便可出现特定的球员，目前已知会出现球员如下。

Celtics-Kevin McHale
Knicks-Charles Oakley
Raptors-25k MT
76ers-George Lynch
Bucks-Terry Cummings
Jazz-Jeff Hornacek





MYGM

NBA2K14

MYGM模式其实就是原本王朝模式的新玩法，有了GM的概念，王朝球队的内容比以前丰富了许多。在MYGM模式中玩家可以在一开始主理一只队伍，之后球队的球员管理交易以及资金的调配都由玩家说了算。

玩家在初期会被要求为球队恒定目标，之后由球员在球场上的表现来给出答案。在赛后可以出席记者会回答问题，根据玩家的答案球队会发生不同的化学反应，同时FANS对球队的关注度也是十分重要的。

GM比赛可以手动完成，但大部分应该是以模拟为主，玩家可以为球队设置得分点以及强调的战术打法。

游戏中有GM等级的概念，如果玩家不升级，初期连分配球员的时间都无法进行，在后期还能开放一些购买设施增强球队和谐的内容，比较有趣。

球员偶尔会来和玩家抱怨或者倾诉，玩家可以选择给予正面或者负面的回应，这会影响到球员与球队的化学反应。

玩家球队球员表现好时会接到别的球队打来的电话，要求玩家交易球员，不过这种交易一般来说都是对对方比较有利的，如果不是资金上面的周转出问题，还是以主动交易为主吧。

在赛季过程中还会让玩家筛选新秀，这对球队未来的运作是非常有帮助的，筛选时球员数据会隐藏，到了后期才会逐渐明朗，如果能抽中强力的新秀那可就赚了。

当然玩家也可以让球探来全权负责，或者干脆对于球队中某个位置来进行特定的筛选。

一个球队的运营好坏不是看球队中有多少牛的王牌球员，这只会让球队交出过多的奢侈税，真正好的GM是通过合理运作来增强球队的化学反应，使一只薪资平衡的队伍获得好的成绩，同时队伍还能带来更好的收益。

在赛季结束后，球队的续约是一项繁重的工程，谁留谁走还要经过谈判后才能给出答案，在此之前一定要对心仪的人选给出满意的合同。

由于这个模式可以使用原创名单，而球员的薪资是默认决定好的，如此一来便只要改动薪资低的球员数值，将所有数值改成99，再卖掉薪资高的球员便可在保证获利资金的同时拿到冠军，这是钻了游戏的空子，如果想解奖杯的玩家可以直接这么玩，但是会降低许多乐趣，真想投入还是靠正常手段来运营吧。

想解开奖杯或者使用逆天球队盈利的玩家可以赛前将原创名单的选项开启，之后联网的情况下搜索下载名叫的用户，他的湖人队可以在一个赛季玩家全部模拟的情况下帮助玩家解开大部分奖杯。记得赛季开始前把伤病选项关掉，然后球探选新秀可以完全交给他处理，所有球员交易的电话一律不接，这样可以快速完成赛季后获得冠军以及奖杯。



全奖杯指南

NBA2K14

本作的奖杯荣升为目前次世代游戏中最难的，到现在仍然没有人白金，相信在5个月内也不会有人白金。其中最为坑爹的当属全卡片收集，这是运气时间以及金钱的较量，PS4第一炮就这么难，2K实在太狠了。其中关于MYGM模式的大方部分奖杯都可以通过开启自创名单后下载玩家JerseyZero创造的名叫LUX的湖人名单即可，赛前记得将伤病关掉。这个湖人足够强力，全部模拟至赛季结束也没有问题，过程中记得不要买卖球员，新秀交给球探处理。如此一来GM模式剩下的就是钱的事了，只要有足够的VC点数就能把升级相关的杯子解开，可以用上面提到的刷点数方法拿到，三个赛季后购买一个经营权即可和这个模式说再见。

球员数据要求的奖杯与以前一样，只要玩家在菜单中将相关的参数修改掉即可，比如玩家要取分，就把三分球加满，要抢断就提升满抢断数值。有了数值修改这些数据要求的奖杯都是白送的。

MC模式方面为了达成詹姆斯的扣篮以及扣篮大赛的胜利，一定要尽早提高扣篮技巧，而不少奖杯比如Quiet the Haters需要在玩家在多个赛季后才能获得，需要足够耐心，所花费的时间也是比较客观的。

最为花时间的肯定是MY TEAM模式，这是时间、精力、运气和金钱的考验，如果玩家实在拿不到全部队友的收集，可以追求以外的奖杯。



奖杯总数	51	铜杯	46	银杯	0	金杯	4	白金	1

白金难度	10/10
白金所需时间	200小时以上
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无

All Your Trophies Are Belong To Me 白金

取得条件： 获得所有其他奖杯

Deal Me In 铜杯

取得条件： 在MyTEAM中购买一个卡包。

Seek and Destroy 铜杯

取得条件： 在MyTEAM的统治模式（Domination）中赢得一场比赛

99 Problems and Domination Ain't One! 铜杯

取得条件： Earn 99 Stars in 在MyTEAM.的Domination模式中获得99颗星。

取得方法： 游戏拿高分的方法在前面已经提到了，玩家的首要任务就是得分，输赢都不会影响获得的分数。

Top of the World 铜杯

取得条件： MyTEAM作为季后赛的第一种子选手

取得方法： 就是常规赛中要拿到最好的战记，由于不用考虑阵容品种，用自己最强的阵容即可。

Iced Out 铜杯

取得条件： 在MyTEAM模式中获得一个钻石球员。

取得方法： 这个需要通过twitter，FACE BOOK或者特定的APP参加活动来获得，对于国内玩家来说比较麻烦，有条件的玩家不妨关注官方twitter的活动，地址如下

https://twitter.com/2K/

https://twitter.com/Ronnie2K

https://twitter.com/LD2K，曾有一名玩家获得过钻石科比，我觉得以后可能会有更简单的解法出现。

Collect 'Em All 铜杯

取得条件： 在MyTEAM模式中完成13-'14赛季NBA所有球员的收集。

取得方法： 这个不用说了，最难的奖杯，获得的卡片随机不说，还会获得重复的卡片，就算有钱砸个百八十万也没用。

There's More? 金杯

取得条件： 在MyTEAM模式中完成对历史球队的收集。

取得方法：收集一只历史球队相对简单，玩家可以选择购买特定的包，记住只要收集到的球员即便卖掉也没关系。将其他球员购买到后，还有一名特定的球员是玩家必须将13–14赛季该队球员凑齐后才会出的卡。

Fresh Meat
铜杯

取得条件：MyGM模式中升级MyGM到等级1。

Emerging Force
铜杯

取得条件：MyGM模式中升级MyGM到等级35。

Straight Up Mogul
金杯

取得条件：MyGM模式中升级MyGM到等级70。

取得方法：在Mygm中升级的方法就是用VC换，到达79级需要花费的VC点数如下。

10300	Business Savvy
10800	Coaching
6600	Emotional Intelligence
11970	Salary Negotiations
10300	Scouting
10300	Trade Negotiations
10800	Training

一共需要 71070 VC！除了去 MC 模式打以及用上面提到的方法刷外，最为简单粗暴的方法就是花钱买，8 万 VC 差不多是 20 美元，土豪们还等什么?

My Entrepreneur
铜杯

取得条件：MyGM模式中购买一个NBA经营权。

取得方法：三个赛季后开启，需要花费5万点的VC。

Make It Rain
铜杯

取得条件：MyGM模式单赛季获得$35M的收益。

取得方法：单纯解的话就要避免过多的使用费用，同时要保证球队的战记优秀，如果为拿杯的话，直接用自创名单，下载玩家JerseyZero创造的名叫LUX的湖人名单即可，他的湖人阵容在赛季结束后可以直接拿到这个奖杯。

All That and a Bag of Chips
铜杯

取得条件：在MYGM模式中一个赛季获得收益的情况下赢得总冠军。

取得方法：方法同上，一般这个解了，“Make It Rain”也解了。

Fan Favorite
铜杯

取得条件：MyGM模式中获得FAN100%的兴趣关注。

取得方法：最简单的办法就是选经营热火，无特殊情况，几场比赛后，马上就能获得100%关注。

You Are Getting Very Sleepy
铜杯

取得条件：在MyGM模式中的谈话中使用一次“Persuasive Pitch（保持间距说服）”

取得方法：在购买经营权以后会获得这个能力，在与球员的谈话中选择这个选项即可，有一些玩家在购买经营权后直接就解开了。

Total Sell Out
铜杯

取得条件：MyGM模式中卖掉41场主场比赛的票。

取得方法：上座率最主要的点在于FANS的关注程度，如果能保证100%的FANS关注便可大幅增加上座率，同样用上面提到的下载球员名单的方法可以一次全解开。

Keepin' It Real
铜杯

取得条件：MyGM模式中使用湖人队，在不交奢侈税的情况下获得总冠军。

取得方法：球员的薪水是固定的，所以只要将底薪球员的数值升满即可轻松获得，开启原创球员名单，下载JerseyZero创造的名叫LUX的湖人名单即可，记得之前把伤病关掉，过程中不要交易球员。

It's All About Marketability
铜杯

取得条件：MyGM模式中获得一个五星市场价值的球员

取得方法：使用上面的方法可以获得，正常方法是这样的，游戏中只有两名球员有5星市场价值，分别是勒布朗詹姆斯和凯文杜兰特。赛季开始后选择迈阿密热队用詹姆斯交换杜兰特后即可获得这个奖杯。

Mess Around and See What Happens
铜杯

取得条件：一名球员在非模拟比赛中获得三双的数据。

取得方法：最简单的就是得分、助攻和抢断，可以很快获得。

The Power of Three
铜杯

取得条件：任意球队在非模拟比赛中扔进15个三分球。

Motor Like No Other
铜杯

取得条件：任意球队在非模拟比赛抢10个进攻篮板。

取得方法：10个篮板球可以靠数值上的修改，同时也需要玩家手动去控制，迫不得已的情况下需要玩家浪头，在球员站在篮下的时候保证球不要投进。

Buzzer Beater
铜杯

取得条件：投中一个致命的绝杀球。

Making Coach Proud
铜杯

取得条件：球队在非模拟比赛快攻投进3个三分球。

Circus Shot
铜杯

取得条件：投进一个横越半场的投篮。

What's Your Point?
铜杯

取得条件：在一次暂停中设置Points of Emphasis强调点战术。

取得方法：暂停时会有提示，任意设置战术即可解开。

Make The Right Call
铜杯

取得条件：使用一次2K Smart Play

取得方法：比赛中按住L1一段时间执行即可，非常简单。

That's Why He's the King
金杯

取得条件：在使用 LeBron James 达成93%的命中率(最少出手14次)。

Melo Out
铜杯

取得条件：使用Carmelo Anthony投进19个罚球以外投篮。



How May I Assist You?
铜杯

取得条件：使用Chris Paul得到21个助攻。

Stealing the Show
铜杯

取得条件：使用Derrick Rose获得25分6个抢断。

Paul Position
铜杯

取得条件：使用Paul George.获得27分，以及进9个三分球。

Human Torched
铜杯

取得条件：使用Stephen Curry在单节获得22分。

Serving Notice
铜杯

取得条件：在生涯MyCAREER模式中获得 500,000FANS。

Man of the People
铜杯

取得条件：在生涯MyCAREER模式中获得 5,000,000FANS。

取得方法：游戏中获得FANS最直接的方法就是提高能力以及球场上的表现，5,000,000FANS基本上是时间的问题，没有特别好的捷径可走。

Makin' the Big Bucks
铜杯

取得条件：MyCAREER模式中获得一笔5,000 VC的合同。

取得方法：玩家在获得NIKE或者JORDAN签约的时候就能拿到这个奖杯。



I've Had It
铜杯

取得条件：MyCAREER模式中要求交易

取得方法：由于生涯的比赛没法跳过，所以要等到交易日可得等待一段时间，差不多要到12月的时候才会有一次机会。之后玩家进入经理办公室就是可以要求交易获得奖杯。

Roll the Dice
铜杯

取得条件：在MyCAREER模式中完成一次投资。

取得方法：到了游戏后期，你的那位搭档朋友会让你投资饮料公司或者吸血鬼电影，选择同意即可解开奖杯。

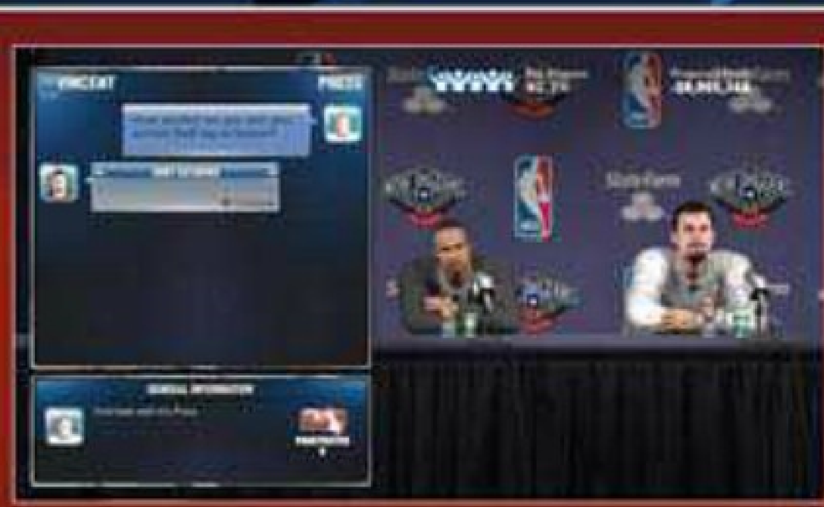
Quiet the Haters
铜杯

取得条件：完成传说级球员在社区对你进行的要求考验。

取得方法：我在第四个赛季获得了这个奖杯，一般玩家所述的球队传奇球星会给你要求，我在魔术队就收到了Magic Johnson 让我助攻12次的要求，注意这个可能只有一次机会，一定要时刻注意社区的要求。

My Every Day Player
铜杯

取得条件：MyCAREER模式中获得首发出场机会。



My All-Star
铜杯

取得条件：MyCAREER模式中入选全明星出场机会。

Sick Game, Bro
铜杯

取得条件：MyCAREER模式中，玩家生病的情况下获得30分

取得方法：生病时玩家后期会发生的一个事件，我在第五个赛季才拿到。在比赛前如果怕得分不够可以降低难度或者增加比赛时间，如果没拿到就重来，生病的机会可不多。



I Smell Team Spirit
铜杯

取得条件：MyCAREER.中得到你的队友一起出游的邀请。

Learning From the Best
金杯

取得条件：MyCAREER模式中获得勒布朗的专属技巧。

取得方法：首先玩家需要先将角色的扣篮能力升到80以上，提升自己的弹跳力，并安装一些扣篮动作，之后在每场比赛中扣3个左右的篮，安装隔人暴扣的技巧，增加盗球数值等都可以帮助玩家在比赛中完成扣篮，达成后如果遇到迈阿密，这样詹姆斯在赛前便会将他的扣篮技巧传授给你，如果第一次遇到时没有达成可以在下次完成。

Face of the Brand
铜杯

取得条件：在MyCAREER生涯模式中获得比Jackson Ellis更好的合同。

取得方法：MyCAREER生涯模式选秀一开始，Jackson Ellis就会在过场动画中挑衅玩家，之后玩家在新秀挑战赛中便会发生事件，拿到比对方好的数据后便可获得这个奖杯。

Streak Buster
铜杯

取得条件：在Park中连续击败3次对手。

Class is Dismissed
铜杯

取得条件：在Blacktop街头比赛中获得7分三助攻和5个篮板。

取得方法：由于需要两个助攻，所以最少要2对2，人数越少越容易发挥。

Not One, Not Two, Not Three...Okay, Just One
铜杯

取得条件：在线上联盟中获得冠军



Now You're Ready
铜杯

取得条件：完成训练营的所有课程

It's All About the Shoes
铜杯

取得条件：打造一双专属的鞋子

All The SpriteMoves
铜杯

取得条件：赢得Sprite Slam Dunk扣篮大赛的比赛。

取得方法：玩家在比赛中多扣篮便会在全明星期间有机会参加扣篮大赛，机会难得，建议玩家反复挑战，直到在比赛中拿到冠军。







文 秋沙雨 & 胧月

美编 心の永恒

真·三国无双7 with 猛将传	Koei Tecmo	动作
PS4	真·三国无双7 with 猛将传	台湾中文
	2013年12月18日 本地1～2人，在线2人	5040台币
	无对应周边	对应玩家年龄：15岁以上

港版PS4的首发备受关注，而其中的两款同捆套装里最受瞩目的无疑是《真·三国无双7 with 猛将传》，由于港版PS4早于日版发售的缘故，所以国内的玩家能够比日本的玩家更早玩到PS4版中文版的《真·三国无双7 with 猛将传》。本作与PS3版相比无论是同屏人数还是战场的光影效果都有很大的进化，敌人多的时候甚至有可能找不到敌武将掉落的卷轴和武器在哪，剧情模式新增的吕布传以及其他几个国战里的追加战场也非常有意思。本作还能够通过CrossSave功能来继承PS3版的数据，可以省下不少重头玩的时间。

系统

操作指南

键位	功能
左摇杆	移动/游泳
右摇杆	转动视角
方向键↑、←、→	对护卫武将下达指示
划动。触屏版↑、←、→	对护卫武将下达指示
□	普通攻击/（移动时）冲刺攻击
△	蓄力攻击（C攻击）/ EX攻击（装备得意武器时）/骑马跳跃
×	跳跃/上下马/爬梯子
○	无双乱舞
L1	防御/受身/移动时保持面向不变
R1	易武攻击/易武反击
L2/长按L2	召唤马匹/召唤马匹并自动上马
R2	缩放地图
R3	觉醒
PAD	打开菜单

画面解说



①敌武将姓名、体力槽、装备武器与武器相性。敌人的武器颜色可以分为三种，分别对应三种相性：蓝色（天）、绿色（地）和红色（人）。

②目前攻击目标，当敌人位于画面外的时候则会以箭头的方式出现。

③相性情报，无图标代表同相性，红色感叹号代表相性劣势，蓝色水晶图标代表相性优势。

④敌我双方势力概况图

⑤地图

⑥目前操作角色

⑦觉醒槽

⑧装备武器，左边的代表目前装备的武器，右边的代表可替换的武器，三种不同的颜色对应三种不同的相性。

⑨体力槽

⑩无双槽

蓄力攻击

“《无双》系列”的特征之一就是通过□键与△键的输入操作来使用蓄力攻击，在初始状态下能使用的蓄力攻击仅仅只到C4为止，角色升级到LV5时可以使用C5，升级到16级时可以使用C6。

蓄力攻击的操作列表如下：

键位	功能
△	C1
□△	C2
□□△	C3
□□□△	C4
□□□□△	C5
□□□□□△	C6

无双乱舞



无双槽初始只有1格，升级后可以增加到3格。无双槽的积蓄方式包括：攻击敌人、受到攻击、濒死红血时自动回复、在战场上获得老酒或玉玺，部分坐骑也拥有自动回复无双槽的技能。

本作的无双乱舞每次只消耗1条无双槽，没有多级无双。无论武将装备什么武器，其3种无双乱舞都是固定的。每名角色都有3种无双乱舞，初始只有无双乱舞1，通过升级即可获得另外两种无双，全角色的3种无双发动方法是共通的，详见下表。

角色濒死红血发动无双乱舞，可形成真·无双乱舞，个别技能允许角色在通常状态下也能发动真·无双乱舞。两名玩家联机时，角色相互靠近身上会有电流出现，此时在两人在一定时间内先后按下○键就可以发动。在将星模式中靠近护卫武将时也有电流出现，此时按○键即可自动转为激·无双乱舞。

种类	指令	习得条件
无双乱舞1	地面时按○	初期即有
空中无双	空中时按○	11级解锁
无双乱舞2	按住R1键后按○	24级解锁

EX攻击

战斗时在使用角色的拿手武器（附带着EX标志的武器）的情况下就可以使用各角色固有的EX攻击。在PS3版的《真·三国无双7》里各角色都只有一套EX攻击，而在本作里则是每个角色各追加一套EX攻击。EX攻击的习得条件根据角色的不同而不一样，EX技是在C4之前的话在游戏一开始就能够使用，但是如果是在C5或C6的话就必须通过升级才能够使用。



各角色的EX攻击操作如下：

魏

名称	按键	名称	按键
夏侯淳	□△△ □□△△	典韦	△△ □□□□△△
于禁	□△△ □□□△△	张辽	△△ □□□△△
曹操	△△ □□□△△	许诸	△△ □□△△
夏侯渊	△△ □□△△	徐晃	□□△△ □□□□△△
张颌	□□△△ □□□□△△	曹仁	□△△ □□□△△
曹丕	△△ □□□□△△	甄姬	△△ □□△△
蔡文姬	△△ □□□□△△	贾诩	□△△ □□□□△△
庞德	□□△△ □□□△△	王异	□△△ □□□□□△△
郭嘉	□□△△ □□□□△△	乐进	△△ □□△△
李典	□□△△ □□□□□△△		

吴

名称	按键	名称	按键
周瑜	□△△ □□□□△△	陆逊	□□△△ □□□□△△
孙尚香	□□△△ □□□□□△△	甘宁	□□△△ □□□□□△△
孙坚	□□△△ □□□△△	太史慈	□△△ □□□□△△
吕蒙	△△ □□□□△△	黄盖	□△△ □□□□△△
周泰	□□△△ □□□△△	凌统	□□△△ □□□□□△△
孙策	□△△ □□□□□△△	孙权	□□△△ □□□□△△
小乔	□□△△ □□□□□△△	大乔	△△ □□□□△△
丁奉	□□△△ □□□□△△	练师	□△△ □□□□△△
鲁肃	□□△△ □□□□□△△	韩当	□□△△ □□□□□△△
朱然	□□△△ □□□□□△△		

蜀

名称	按键	名称	按键
赵云	△△ □□△△	关羽	△△ □□□□□△△
张飞	△△ □□△△	诸葛亮	□□△△ □□□□□△△
刘备	□□□△△ □□□□△△	马超	□□△△ □□□□□△△
黄忠	□△△ □□□□△△	魏延	□△△ □□□□△△
关平	□□□△△ □□□□△△	庞统	△△ □□□□△△
月英	△△ □□□△△	姜维	△△ □□△△
刘禅	□□△△ □□□□□△△	星彩	□□□△△ □□□□△△
马岱	□□□△△ □□□□□△△	关索	□□△△ □□□□△△
鲍三娘	△△ □□□□△△	徐庶	□□△△ □□□□△△

蜀

名称	按键	名称	按键
关兴	△△ □□□□△△	张苞	□□□△△ □□□□△△
关银屏	□□△△ □□□△△	法正	□△△ □□□□△△

晋

名称	按键	名称	按键
司马懿	□□△△ □□□□△△	司马师	□□□△△ □□□□□△△
司马昭	□□△△ □□□□□△△	邓艾	□△△ □□□□□△△
王元姬	△△ □□□△△	钟会	△△ □□△△
诸葛诞	□□△△ □□□□□△△	夏侯霸	□□△△ □□□□△△
郭淮	□□△△ □□□△△	贾充	△△ □□□□△△
文鸯	□△△ □□□□□△△	张春华	□□□△△ □□□□△△

他

名称	按键	名称	按键
貂蝉	□△△ □□□△△	吕布	□□△△ □□□△△
董卓	△△ □□△△	袁绍	△△ □□□△△
张角	△△ □□□□△△	孟获	△△ □□△△
祝融	□△△ □□□□△△	左慈	□△△ □□□□△△
陈宫	△△ □□□□△△	吕玲绮	□□△△ □□□□□△△

易武攻击

每名角色可同时装备两件武器上场，进入战场后不得再更改。战场上按R1键可切换武器，在切换的过程中还会发动攻击，即为易武攻击。易武攻击的特性和武器类型有关，有攻击型的，也有辅助型的。具有特殊效果的易武攻击，在选择武器时会有一段说明文字来介绍该武器的特性。各武器的易武攻击效果是在使用该武器时按R1发动的，也有部分武器在按R1键切换到该武器时也会发动易武攻击效果(例如方天戟)，注意区分。

易武攻击的一大好处是可以用在地面攻击中进行取消，但不能用来取消无双乱舞和易武攻击。另外易武攻击可以通过长按R1键来控制发动的时间，部分武器在长按R键后还会发动特殊效果。

易武反击

易武反击是玩家被敌将克制时才能发动的技巧，此时敌人头上会出现红色的感叹号。在这种情况下敌方武将发动蓄力攻击，就会出现蓝绿色光芒提示，这时按R1键就会自动进化为易武反击，留给玩家的反应时间非常充裕，而且距离较远的时候也能够使用义务反击，难度很低。易武反击发动后短时间内攻防加倍，同时受到攻击也不会出现硬直，可以借此来一举扭转不利的局面。另外，易武反击还也可以大幅增加觉醒槽。

由于易武攻击是可以用来取消普通攻击的，因此当玩家使用普通攻击时如果发现敌将发动了蓄力攻击，也可以按R1来发动易武反击。但如果是被敌人打成硬直状态了，就无法用易武攻击来反击了。防御状态中也可以使用易武反击。

觉醒

战场上角色的头像旁边有一条橙色的觉醒槽，只要蓄满即可按下R3键发动觉醒。

增加觉醒槽的方式是攻击敌人，而易武反击和高连击数更是能令觉醒槽大幅增长。进入觉醒状态后，角色的攻击力、防御力、移动速度、攻击范围均会大幅增加，同时受到敌人的攻击也不会出现硬直，而且无双槽会无条件变满。

发动觉醒后，觉醒槽会不断减少，减为零时就会结束觉醒状态。在觉醒状态中，无双槽会变为一条不分段的计量表，长度则取决于角色的等级。拥有3条无双槽时，觉醒中的无双槽就会达到最长。在觉醒状态中任何时候都可以按○发动觉醒乱舞，而在觉醒乱舞中即使觉醒槽归零也不会提前结束，因此一般来说都是到最后阶段发动比较划算。

在觉醒乱舞时按住○键不放可以持续攻击。用觉醒乱舞命中足够多数量的敌人，就会自动升级为真・觉醒乱舞。真・觉醒乱舞时的攻击方式会发生变化，另外在结束之前会追加新的攻击。在乱舞途中如果吃到老酒、玉玺，无双槽依然会增加，从而延长乱舞时间。如果玩家事先有意识地在战场上打出一些老酒、玉玺，并制订好乱舞的行动路线，一个觉醒乱舞放一两分钟也不是问题用真・觉醒乱舞打死敌人会留下大量经验值道具，并且会自动回收到角色身上。

系统适性



角色对每种武器的系统适性最高为4星，最低为1星。系统适性会随着等级上升而增加，但每个角色的系统适性上限是既定的，在查看角色资料时，如果发现他对某种武器的系统适性为1颗金星+3颗黑星，即代表该角色对该武器的系统适性目前为1星，但可通过升级提高至4星。

特殊动作限定于4星才能发动，全部武器一共有4种。通过装备对应武器的天赋技能，可以在系统适应不足4星的情况下发动特殊动作。以下是4种特殊动作的效果：

名称	效果
轻功	在攻击或空中按×键可以使出高速移动，是快速过关的得力帮手，用来完成挑战模式下的“迅雷”也非常有效
无影脚	蓄力攻击中按□键可以使出突击，熟练掌握后可以形成有效追击
转身	受到攻击时按×键可以使出紧急回避，用来避免受到更大的伤害
旋风	通常攻击附加范围打击效果，增加乱军中的安全系数，但也会影响部分招式效果

角色能力

角色自身能力分为体力、攻击力、防御力这3种数值。这三项数值可通过升级提升，但即便当角色升到150满级时，数值也不会加满，这时需要到将星模式下的学问所直接购买相关提升道具。另外对于有数值强迫症的玩家，切记不要在角色满级前购买提升道具，这样很可能会提前限制住数值上限，导致即便升到150级也无法满数值，且再也无法购买提升道具。

武器概述

本作共有82种武器，角色间的武器不再重复，非常厚道。日后的DLC还将追加新的武器种类，感兴趣的玩家可以关注一下飞蹴甲的实力。本作每名角色的武器共有8个级别的设定，除了四把1～4银星的普通武器外，还有两把1～3金星的趣味武器，以及一把5金星的第一秘武和一把6金星的第二秘武。

普通武器可直接购买，趣味武器则有如下三种获得方式，分别为：在战场上击败敌将、在将星模式的武器屋里随机购买、将星模式连战后的奖励。无论哪种途径，其几率都很低。猛将传的第二秘武在攻击力上更是超过了第一秘武，当然属性并不如打造过的4银星普通武器好。由于本作没有相关第一秘武的奖杯，因此想白金的玩家只需专注收集第二秘武即可。

本作玩家获得的武器总和不得超过1200件，超过上限之后将无法再获得新的武器。如果出现这种情况，最好的方法是把武器卖掉。如果在战场上出现这种情况（例如打出秘藏武器却无法获得），由于不能当场卖掉，就只能在调出菜单在武器确认画面中按□键选择扔掉了。

武器属性

本作武器属性的种类堪称历代之最，每种武器最多可以附加6种属性，武器的名称为“级别最高的属性”+“该级别武器的原名”。每种属性的最高级别为10级。武器属性实际上包含了传统意义上的武器属性和武器附加能力这两种类型，不过按照游戏中的设定都统称为武器属性，下面将分类对全属性进行详细说明。

名称	效果
火炎	附加火属性追加伤害
冰结	一定几率将敌人冻结在当场
雷击	附加雷属性追加伤害
斩击	一定几率发动的按比例扣血伤害，对杂兵一击死
旋风	必定发动的按比例扣血伤害，无视防御
病毒	附加毒属性追加伤害
闪光	给予敌人一定的伤害后会爆发

1. 火炎：和历代一样，是使敌人着火后徐徐减血。但本作的炎属性烧血之慢和前作基本相同，即使是10级炎属性威力也非常有限，不过本作中的敌人很容易受身，很难形成着火连技了。

2. 冰结：一定几率使敌人冻结，冻结后不能动，只能挨打，并且冻结时目测有极少量的伤害加成。不过本作中的冰结是可以冻住空中敌人的，并且将冰冻的人打死，不会像以前那样立即破冰倒下，而是继续被冻住，可以鞭尸，直到自然解冻。但是由于冰的附加伤害可以忽略不计，和斩击、旋风那些暴力属性相比，还是实用性低了不少。冰结主要是冰住后配合强力的攻击如无双之类，实现不浮空的地面伤害。如果在旋风连击发动可能的状态下把敌将冻结，那么解冻后还可以再次发动旋风连击。

3. 雷击：命中敌人后附加雷击，雷击有一定的波及范围，并且有一定几率追加“敌最大体力的2%×属性等级”的比例伤害，但即便是LV10发动率也并非100%。雷击还有一定几率引发气绝，但需要注意当雷击与诱雷组合时，发动率会下降，且对于浮在空中的敌人无效。

4. 斩击：一定几率对杂兵以及旅团长以下（含旅团长）的无名大众脸即死。一定几率追加“敌最大体力的2%×属性等级”的比例伤害。由于比例伤害也是一定几率出现的，实用性非常高。

5. 旋风：和其他属性不同的是，旋风的发动率为100%，在无印版中无比BUG的该属性得到大幅削弱，现在仅对防御中的敌人造成伤害，且无法崩防。当然配合雷击和斩击后还是可以达到与无印版“旋风”相似的性能，还是比较推荐的。

6. 病毒：使对方进入中毒状

情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

态，中毒状态时受伤增加，10 级的毒大概能增加 30% 的伤害。

7. 闪光：打中时先给对方身上相当于埋个炸弹，继续攻击对方到一定伤害时就会发出一个和诱爆、爆花一样的爆炸，威力也不大。缺点对敌方的尸体无效，发生机会也小于诱爆，比较鸡肋。

武器附加能力

名称	效果
荆棘	将所受伤害的部分值回弹给敌人
方圆	可以防御后方的攻击
狂乱	体力越少，攻击力越高
猛攻	攻击力大幅上升，但防御力低下
铁壁	防御力大幅上升，但攻击力低下
乱击	无双乱舞的威力上升
连击	连续攻击的威力上升
神速	攻击速度上升
连锁	连击数维持的时间增加
疾走	击破敌人时会出现韦驮天靴
治愈	攻击时回复体力
高扬	攻击时无双槽的增加量上升
开眼	攻击时觉醒槽的增加量上升
诱爆	攻击时有一定几率产生冲击波
诱雷	攻击时有一定几率产生落雷
爆花	受到攻击时有一定几率产生冲击波
雷花	受到攻击时有一定几率产生落雷
背水	红血时起身，附加攻击力2倍效果
忍耐	红血时起身，附加防御力2倍效果
脱兔	红血时起身，附加移动力增加效果
相扬	两把装备武器相性相同时攻击力上升
相坚	两把装备武器相性相同时防御力上升
怯懦	受到攻击的敌人有一定几率进入畏缩状态
气绝	受到攻击的敌人有一定几率进入昏迷状态
蜗牛	受到攻击的敌人有一定几率行动变慢
凯歌	击破敌人时回复体力
咆哮	击破敌人时无双槽的增加量上升
胜哄	击破敌人时觉醒槽的增加量上升
小槌	攻击防御中的敌人时会掉落金钱
激昂	无需红血即可发动真・无双乱舞
裂帛	受身成功时会对周围的敌人造成伤害
顽强	玩家不会被敌人破防
突风	提高吹飞攻击对波及到的敌人的伤害
暴风	攻击力随击破数上升
彗星	吹飞攻击的吹飞距离增大
迅雷	跑步中受到攻击不会硬直
百花	易武反击成功时的强化获得延长
烈火	吹飞攻击时产生爆炸
斧戎	每击破50人发动战神斧的效果
铠袖	每击破50人发动战神铠的效果
战靴	每击破50人发动韦驮天靴的效果
罗刹	体力低下时击破敌人时进入强化状态
煌武	根据周围我方将领数而提升攻击力

1. 荆棘：挨打时，在对手身上出现个黄色小爆裂，不但使其出硬直而无法继续攻击，还能将一部分玩家角色挨打伤害返还给他，10 级时的弹返率为 100%。荆棘的最大意义并非弹返伤害，而是中止敌方的连续攻击，这在修罗乃至究极难度下具有非常重要的意义。

2. 方圆：可以 360 度防御，有些时候需要，例如当相性被克用易武反击对付对手时，可以按着防御看敌将出招时 R1，但是若边上有很多小兵，那么没有方圆的话会很不安全。

3. 狂乱：体力越少，对敌伤害越高。LV10 时仅在红血时攻击力翻倍，蓝血时无效，由于凯歌是本作的必备属性，所以狂乱的实用率非常低，基本可以无视。



4. 猛攻：攻击上升防御下降，虽然能提升 20% 的攻击，但在究极难度下即便防御力升满也可能被敌方的无双秒杀，所以不怎么推荐。

5. 铁壁：防御上升，攻击下降。不过对于“攻击就是最好的防御”的本作而言，这个属性并不怎么实用。

6. 乱击：提高无双的伤害，10 级大概提高 50%，对于使用无双和觉醒无双来作为主要输出的角色（如王元姬）来说相当有用。

7. 连击：随着连击数，伤害有逐渐提高的加成。就是《战国无双》的乱击，由于一个觉醒无双一般都能有很多 CHAIN，因此也是有用的。

8. 神速：提高出招速度，出招慢的兵器如大剑、狼牙棒、朴刀、偃月刀之类的，带上 10 级神速后会强得多。但是，一些本身出招很快的，如细剑、镖之类的，如果带了很高级别的神速，出招时会影响到手感，导致 C 连击不够精确。

9. 连锁：连击的持续时间延长，不容易断，一般和连击配合使用。此外，将星模式里一些要求一定连击数以上击破敌将的战功目标，有连锁会容易得多。总体来说没什么用。

10. 疾走：击破敌将后会追加掉落韦陀天靴，10 级的话几率还是比较高的，但由于马匹的存在，该技能的意义并不明显。

11. 治愈：攻击对手时恢复自身体力，可视为凯歌的劣化版。

12. 高扬：提升攻击对手时增加的无双量，可视为咆哮的劣化版

13. 开眼：提升攻击对手时增加的觉醒槽量，可视为胜哄的劣化版。

14. 诱爆、诱雷：除无双乱舞和旋风连击外的任何攻击都有一定几率追加闪光的爆裂 / 雷击的雷电，但追加的是相当于 1 到 2 级的闪光 / 雷击的爆裂 / 雷电。其中爆裂范围较大，威力较小，雷电范围小但威力大。诱爆倾向于保证出招安全，诱雷倾向于提高伤害。不过这两个是可以同时在同一兵器上出现的。总体而言是比较有用的，尤其是攻击范围小的兵器，有了诱雷诱爆可以变相提高攻击范围，使出招不易被打不到的小兵断掉，也能加快无双和觉醒槽的积蓄。

15. 爆花、雷花：挨打时，有一定几率出现 1 到 2 级的闪光的爆裂 / 雷击的雷电，来断掉对手的出招，不过高难度下远不如荆棘有用，因此基本可以无视。

16. 背水、忍耐、脱兔：红血时倒地起身分别获得战神斧、战神铠、韦陀天靴的功效，基本没用。

17. 相扬、相坚：当装备的两把兵器相性相同时，攻击 / 防御上升，10 级大概提升 20%。注意只有目前使用着的兵器上的有效，两把都有的话不会叠加。

18. 怯懦：攻击有一定几率使敌人进入那种被偷袭（就是从高处跳下来的奇袭）后的状态，不会进攻。仅在特定场合有用。

19. 气绝：攻击造成的状态一定几率变为眩晕，若眩晕后打到的一下也发动眩晕可以继续晕不会浮空。这个纯粹是硬从雷属性里剥离出来的。但由于普通攻击也能发动，打晕了后就变成浮空，有时反而有弊端。因此这个剥离可谓是画虎



不成反类犬。

20. 蜗牛：攻击时一定几率使敌人行动迟缓。通常来说用途不大，但低等级对付一些斗气将时也会有用。

21. 凯歌：打死敌人时恢复一定的体力，增加量非常明显，是挑战高难度的必备技能。

22. 咆哮：打死敌人时多增加一定量的无双，哪怕是用无双打死的敌人也照样加无双。

23. 胜哄：打死敌人时多增加一定量的觉醒槽。

24. 小槌：攻击正在防御的敌人会掉钱。作用很小，因为每个敌将以及旅团长都会掉兵器，拿去卖卖就几万出来了，将星模式还可以靠派兵所派兵后拿支援兽去卖钱，差价一次一万多，谁还缺你小槌的这点钱……

25. 激昂：无双变为真无双，即以往的真乱舞书。本作和前作一样，是否真无双的差别只是是否带个炎属性，觉醒无双也可以带炎，一般来说用途不大，不过等级不高时打修罗难度，有些斗气将防很高，这时觉醒无双配合咆哮来长时间烧也是一个办法。

26. 裂帛：受身成功时发生冲击波，对敌人造成伤害。该属性对追打防御效果的意义远大于造成伤害本身，不过冲击波的判定实在太小。

27. 顽强：不会被防御崩坏。注意是不会被崩坏，也就是能防掉类似刃的 C3 最后一下这类崩防技，但投技类的属于防御不能，该技能是无效的。在目前两作真三国无双都在向大蛇靠拢的情况下，总体而言实用性很低。

28. 突风：提升吹飞的敌人撞到人时的伤害。至于加多少，游戏打到小兵根本不会在上方显示血条，更别说被吹飞撞到的了，也就无从测起。但是这东西要来何用?

29. 暴风：等级 LV10 时，每击破 10 人攻击力提升 1%，击破 1000 人的时候攻击力可提升至原先的两倍。击破 9999 人时攻击力提升至 11 倍。

30. 彗星：仅仅是增大吹飞距离，在挑战模式中会有较好发挥，平时不是非常推荐。

31. 迅雷：令角色获得钢体效果，奔跑中即便受到攻击也不会出现硬直，而 DLC 武器的焰刃剑和刃弩的强化状态也不容易消失。该属性最实用的是骑在马上时不会被打落，配合强力马上武器能实现超高速的杀敌效率。比如为我们熟知装备螺旋枪的骑马 C 攻击，可以给武器配备斩击、雷击、凯歌、神速、诱爆、迅雷。当然，该属性也有不好的地方，就像人丧失痛觉会淡化自我保护意识一样，迅雷由于不会出现硬直，会让玩家无法立即意识到自己受到攻击，在究极难度下杀得爽了容易不知不觉被打死，因此最好将武将防御力提升到最高，再配合藤甲秘术降低被敌人瞬秒的风险。

32. 百花：易武反击成功时，令强化时间获得延长。平时的强化持续时间约为 7 秒，百花 LV10 时可延长至 14 秒，对于方天戟这一类的武器还是有些作用的。

33. 烈火：令吹飞攻击的敌人发生爆炸效果，对 EX 攻击和乱舞无效。本身并不附带攻击加成，好处是可以将敌人聚集到一处，对于依靠高连击数吃饭的角色较为有用。

34. 斧戎、铠袖、战靴：《无双大蛇 2U》照搬过来的属性，不是非常推荐。

34. 罗刹：装备该属性的武器时体力减少，击破敌人随机获得战神斧、战神铠、韦驮天靴的强化效果。

35. 煌武：周围武将数越多攻击力越高，在需要奔走闯荡的关卡中实用性依旧不高。

角色特技

角色特技分为两种，分别是能力补正型和特殊动作开放型。先来看看第一种，能力补正型共有 18 种，每种最高 20 级。习得方法则是在特定条件下打败敌将后随机获得的。随着级别的增高，习得的几率也会逐渐下降。提高游戏难度则可以有效地增加习得的几率，另外不同特技有不同的习得几率。在满足规定条件的情况下，可以通过中断再开的方法来确保习得技能的，同时满足多个条件时只能习得一种。

能力补正型

特技名	效果	习得条件
白刃一闪	会心一击率上升	在100连击以上的情况下击败敌将
守破离心得	获得的经验值增多	击败处于燃烧、冻结、中毒、减速状态下的敌将（推荐用自带属性的无双技）
庆云招来	容易获得的优质道具和武器品	击破数在1500以上时击破敌将
战庭欢呼	敌人容易掉落战场道具	在武器相性对等的情况下击破敌将
体力之奔流	体力槽的回复量增多	在武器相性占优的情况下击破敌将
无双之奔流	无双槽的增加量上升	用无双乱舞击破敌将
觉醒之奔流	觉醒槽的增加量上升	在觉醒状态下击破敌将
斗志之阳炎	强化道具的持续时间增加	用易武攻击击破敌将
藤甲秘术	对射击系攻击的耐性上升	在移动速度增加的状态下击破敌将
无明帐	受属性攻击所造成的伤害减少	在武器相性被克的情况下击破敌将
人马一体	骑乘攻击的威力上升	用骑乘攻击击破敌将
龙腾虎跃	攻击范围变大	战斗开始后两分钟内击破敌将
体力高昂	提高体力上限	在体力全满的状态下击破敌将
攻击高昂	攻击力增加	在攻击力2倍的状态下击破敌将
防御高昂	防御力增加	在防御力2倍的状态下击破敌将
战吼	对敌将的攻击力增加	用旋风连击击破敌将
钢心胆	对敌将的防御力增加	用易武反击击破敌将
卷土重来	倒地时会回复体力	在红血状态下击破敌将

能力补正型特技最高为20级，容易被忽略的是即便在战场上也可以随时切换装备特技，根据战场灵活使用吧。

白刃一闪：提高会心一击的发生率。不装这个也会随机出现会心一击，发动会心一击时，该攻击的最终伤害将翻倍。

庆云招来：增加运，影响获得的兵器的质量好坏。作用较为明显，在修罗和究极的高星关下还能较容易获得黄星兵器。

战庭之胜哄：提高战场上掉落各种物品的几率。这个技能在20级后效果还是比较显著的。修罗以上难度下，战场上掉落包子、战神斧、战神铠之类的物品的几率很低，鸡腿和华佗膏这类高级恢复物品基本绝迹。而装了20级的战庭之胜哄后，这些都会掉落。基本上一个觉醒无双清场后，满地除了经验值道具以外，还会出现很多补给品。

藤甲秘术：降低射击攻击伤害，类似前作的射击耐性以及以往的藤甲铠。本作虽然一般时候没有过多的弓兵，但是某些关卡还是有的，再加上这作没有攻击耐性可以装，被射到必有硬直，弓兵多时被射走路都走不了，伤害也不小。好在技能可以在战场上更换，因此及时换上也就是了。

狮子奋迅：提高打击类招式的判定长度，相当于真空书。由于从六代开始，就有很多招式是用效果类招式冒充打击类招式，所有判定线也都是假的，因此并非所有兵器都适合装备此技能，后面会有详述。

体力高昂 / 扬、攻击高昂 / 扬、防御高昂 / 扬：分别是提升最大体力、攻击力、防御力，相当于朱雀翼、白虎牙、玄武甲，20级为提升20%。和前作不同的是，这作即使人物能力已买满1000了，这些技能也还是有效的。

哄之声、钢心胆：分别是提高对敌将的伤害和减少受到敌将攻击的伤害，加起来相当于前作的对武将强化，20级时差不多各提高20%。

卷土重来：躺在地上时恢复体力。20级时加血量还是不少的，而本作的敌将在你死防时常有用跳方打背的，被打翻了就可以躺着不起来加血，又或者骑马让敌将跳方打下来也可以，高难度若没血了可以临时装上这个来设法摆脱危机。

特殊动作开放型

特殊动作开放型特技的效果是让玩家无视武器的系统适性也能发动各武器对应的特殊动作。其习得条件也非常简单，只要将该武器对应的武将的级别提升到50级即可。而将4种特殊动作中的任意一种的全部武器的天赋(中文版名为天赋，为简便起见下文不再重复)练出来，就可以获得让该种武器全部可以发动特殊动作的天赋。具体如下：

特技名	效果	习得条件
羽扇天赋	与武器系统适性无关，只要装备羽扇就能发动轻功	诸葛亮升到50级
翳扇天赋	与武器系统适性无关，只要装备翳扇就能发动轻功	庞统升到50级
钩爪天赋	与武器系统适性无关，只要装备钩爪就能发动轻功	张郃升到50级
刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备刀就能发动轻功	孙权升到50级
箜篌天赋	与武器系统适性无关，只要装备箜篌就能发动轻功	蔡文姬升到50级
击剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备击剑就能发动轻功	徐庶升到50级
圈天赋	与武器系统适性无关，只要装备圈就能发动轻功	孙尚香升到50级
弧刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备弧刀就能发动轻功	周泰升到50级
棍天赋	与武器系统适性无关，只要装备棍就能发动轻功	周瑜升到50级
细剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备细剑就能发动轻功	刘禅升到50级

特技名	效果	习得条件
三节棍天赋	与武器系统适性无关，只要装备三节棍就能发动轻功	凌统升到50级
盾牌剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备盾牌剑就能发动轻功	星彩升到50级
伸细剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备伸细剑就能发动轻功	袁绍升到50级
迅雷剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备迅雷剑就能发动轻功	司马师升到50级
锡杖天赋	与武器系统适性无关，只要装备锡杖就能发动轻功	张角升到50级
旋刃盘天赋	与武器系统适性无关，只要装备旋刃盘就能发动轻功	鲍三娘升到50级
双剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备双剑就能发动轻功	刘备升到50级
双钩天赋	与武器系统适性无关，只要装备双钩就能发动轻功	乐进升到50级
双杖天赋	与武器系统适性无关，只要装备双杖就能发动轻功	大乔升到50级
双翼刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备双翼刀就能发动轻功	关兴升到50级
打球棍天赋	与武器系统适性无关，只要装备打球棍就能发动轻功	郭嘉升到50级
多节鞭天赋	与武器系统适性无关，只要装备多节鞭就能发动轻功	貂蝉升到50级
螳螂铁丝天赋	与武器系统适性无关，只要装备螳螂铁丝就能发动轻功	张春华升到50级
飞燕剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备飞燕剑就能发动轻功	陆逊升到50级
笔架叉天赋	与武器系统适性无关，只要装备笔架叉就能发动轻功	王异升到50级
飞刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备飞刀就能发动轻功	祝融升到50级
镖天赋	与武器系统适性无关，只要装备镖就能发动轻功	王元姬升到50级
舞投刃天赋	与武器系统适性无关，只要装备舞投刃就能发动轻功	贾充升到50级
弓天赋	与武器系统适性无关，只要装备弓就能发动轻功	黄忠升到50级
两节棍天赋	与武器系统适性无关，只要装备两节棍就能发动轻功	关索升到50级
偃月刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备偃月刀就能发动转身	关羽升到50级
咒符天赋	与武器系统适性无关，只要装备咒符就能发动转身	左慈升到50级
双刃剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备双刃剑就能发动转身	曹丕升到50级
烈击刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备烈击刀就能发动转身	司马昭升到50级
连刃刺天赋	与武器系统适性无关，只要装备连刃刺就能发动转身	张苞升到50级
龙枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备龙枪就能发动转身	赵云升到50级
拂尘天赋	与武器系统适性无关，只要装备拂尘就能发动转身	司马懿升到50级
牙壁天赋	与武器系统适性无关，只要装备牙壁就能发动旋风	曹仁升到50级
鬼神手甲天赋	与武器系统适性无关，只要装备鬼神手甲就能发动旋风	孟获升到50级
九齿钯天赋	与武器系统适性无关，只要装备九齿钯就能发动旋风	鲁肃升到50级
戟天赋	与武器系统适性无关，只要装备戟就能发动旋风	吕蒙升到50级

特技名	效果	习得条件
车旋戟天赋	与武器系统适性无关，只要装备车旋戟就能发动旋风	李典升到50级
碎棒天赋	与武器系统适性无关，只要装备碎棒就能发动旋风	许褚升到50级
战戈天赋	与武器系统适性无关，只要装备战戈就能发动旋风	月英升到50级
旋棍天赋	与武器系统适性无关，只要装备旋棍就能发动旋风	孙策升到50级
双钺天赋	与武器系统适性无关，只要装备双钺就能发动旋风	张辽升到50级
双鞭天赋	与武器系统适性无关，只要装备双鞭就能发动旋风	太史慈升到50级
双头锤天赋	与武器系统适性无关，只要装备双头锤就能发动旋风	关银屏升到50级
大剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备大剑就能发动旋风	关平升到50级
大斧天赋	与武器系统适性无关，只要装备大斧就能发动旋风	徐晃升到50级
短戟天赋	与武器系统适性无关，只要装备短戟就能发动旋风	韩当升到50级
断月刃天赋	与武器系统适性无关，只要装备断月刃就能发动旋风	丁奉升到50级
连弩炮天赋	与武器系统适性无关，只要装备连弩炮就能发动旋风	郭淮升到50级
狼牙棒天赋	与武器系统适性无关，只要装备狼牙棒就能发动旋风	庞德升到50级
手斧天赋	与武器系统适性无关，只要装备手斧就能发动旋风	典韦升到50级
铁舟天赋	与武器系统适性无关，只要装备铁舟就能发动旋风	黄盖升到50级
弩天赋	与武器系统适性无关，只要装备弩就能发动旋风	练师升到50级
长柄双刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备长柄双刀就能发动旋风	魏延升到50级
爆弹天赋	与武器系统适性无关，只要装备爆弹就能发动旋风	董卓升到50级
破城枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备破城枪就能发动旋风	夏侯霸升到50级
鞭箭弓天赋	与武器系统适性无关，只要装备鞭箭弓就能发动旋风	夏侯渊升到50级
方天戟天赋	与武器系统适性无关，只要装备方天戟就能发动旋风	吕布升到50级
枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备枪就能发动旋风	马超升到50级
妖笔天赋	与武器系统适性无关，只要装备妖笔就能发动旋风	马岱升到50级
螺旋枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备螺旋枪就能发动旋风	邓艾升到50级
九环刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备九环刀就能发动无影脚	孙坚升到50级
锁分铜天赋	与武器系统适性无关，只要装备锁分铜就能发动无影脚	甘宁升到50级
将剑天赋	与武器系统适性无关，只要装备将剑就能发动无影脚	曹操升到50级
双矛天赋	与武器系统适性无关，只要装备双矛就能发动无影脚	张飞升到50级
短铁鞭天赋	与武器系统适性无关，只要装备短铁鞭就能发动无影脚	诸葛诞升到50级
掷枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备掷枪就能发动无影脚	文鸯升到50级
朴刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备朴刀就能发动无影脚	夏侯惇升到50级

特技名	效果	习得条件
两刃枪天赋	与武器系统适性无关，只要装备两刃枪就能发动无影脚	姜维升到50级
十字戟天赋	与武器系统适性无关，只要装备十字戟就能发动无影脚	吕玲绮升到50级
三尖刀天赋	与武器系统适性无关，只要装备三尖刀就能发动旋风	于禁升到50级
火焰弓天赋	与武器系统适性无关，只要装备火焰弓就能发动轻功	朱然升到50级
连结布天赋	与武器系统适性无关，只要装备连结布就能发动转身	法正升到50级
兵法简天赋	与武器系统适性无关，只要装备兵法简就能发动轻功	陈宫升到50级
轻功武器天赋	所有的轻功武器都能发动轻功	获得所有轻功武器的天赋
转身武器天赋	所有的转身武器都能发动转身	获得所有转身武器的天赋
无影脚武器天赋	所有的无影脚武器都能发动无影脚	获得所有无影脚武器的天赋
旋风武器天赋	所有的旋风武器都能发动旋风	获得所有旋风武器的天赋

支援兽

支援兽分为骑乘型和支援型两种。骑乘型就是传统的马和象，支援型是狼、虎、鹰、熊猫这种跟随在玩家身边攻击敌人的动物。在战场上打出的球状道具，即为支援兽，此外在将星模式中通过厩舍和派兵所也可以获得支援兽。玩家最大拥有30只支援兽，超出这个数字后将无法获得新的支援兽，不要的支援兽可以直接放生或卖掉。玩家可以在战场中随时切换自己所带的支援兽。在故事模式中玩家不能自由设定出战的支援兽，通常是固定的马匹，在自由模式和将星模式中才能自由选择。

本作的支援兽是随机获得的，但也有几种支援兽是有特殊拿法的，它们分别是：

绝影：将星模式30连战后的奖励。能力为：疾驱之力・无影、疾驱之力・忍耐、疾驱之力・高扬。

的卢：将星模式60连战（或取得绝影后再次达成30连战）后的奖励。能力为：疾驱之力・无影、疾驱之力・泳法、疾驱之力・成长。

赤兔马：将星模式90连战（或取得的卢后再次达成30连战）后的奖励。能力为：疾驱之力・突击、疾驱之力・回复、疾驱之力・突破。

猛象：将星模式100连战后的奖励。能力为：疾驱之力・无影、疾驱之力・忍耐、疾驱之力・回复。

北斗：将星模式完成铜雀台且全设施等级最大时的奖励。能力为：扶翼之力・发见、扶翼之力・成长、扶翼之力・富裕。

支援兽特殊能力一览

名称	效果
疾驱之力・突击	奔跑中撞击的威力增加
疾驱之力・无影	奔跑中不受弓箭的伤害
疾驱之力・忍耐	受到攻击也不会落马
疾驱之力・泳法	水中的移动速度增加
疾驱之力・突破	撞到任何敌人时也不会停下来
疾驱之力・回复	击破敌人时骑乘者的体力回复
疾驱之力・高扬	骑乘者的无双槽自动回复
疾驱之力・成长	击破敌人时能获得额外的经验值
奋起之力・猛攻	护卫武将濒死时攻击力上升
奋起之力・坚守	护卫武将濒死时防御力上升
扶翼之力・回复	护卫武将濒死时体力回复
扶翼之力・猛攻	玩家濒死时攻击力上升
扶翼之力・鼓舞	玩家濒死时无双槽自动回复
扶翼之力・活力	玩家濒死时无双槽自动增加1段
扶翼之力・富裕	敌人有几率掉落金钱
扶翼之力・成长	敌人有几率掉落经验
扶翼之力・发现	敌人有几率掉落战场道具

IF攻略

IF 分支是《真・三国无双 7》的特色，达成分支前后的剧情已经对之后剧本的影响是非常大的，当达成所有会影响固定剧本的分支之后就会开启 IF 路线与正史路线两条剧情线。正史路线讲述的是各位玩家所熟知的三国系列剧本，而 IF 路线讲述的则是该势力取得完美结局的故事，例如孙策和周瑜没死、郭嘉在赤壁之战登场、关羽取得樊城之战的胜利等。

吕布传

虎牢关逃亡战

分支条件：成功救出华雄将影响定陶之战。

达成方法：到达地图东边的广场后，无视所有敌人直接跑到敌本阵前的华雄身边，将周围的敌将全部消灭后完成救援。



长安政变

分支条件：确保王允的安全将影响定陶之战；令所有的老虎归顺后解锁常山之战。

达成方法：先达成老虎归顺的条件。地图上的老虎共有 3 处，分别是地图西边的房间（在关卡开始地点的上方偏左位置）、向北的桥上以及地图东边的城砦，将老虎全部击破后便可令其降服。确保王允安全则需要在打倒董卓后，赶在贾诩的增援之前到达王允身边，这样可令王允潜伏起来。注意王允所在位置需要从西边绕过去。







常山之战

分支条件：3 次救援袁绍军，将影响定陶之战 。

达成方法：需要赶在袁绍军之前行动，触发西侧的落石、中央的火计和东侧的敌方增援，然后将为首的敌将和旅团长都干掉。需要注意的是消灭顺序最好是先旅团长后敌将，因为消灭敌将后砦门会立即打开，导致陷阱尚未解除，袁绍就跟了过来，这样就无法触发救援条件了。







定陶之战

分支条件：满足所有产生影响的条件，会进入 IF 路线。

达成方法：完成以上全部条件后，即可选择进入正史或假想（IF）结局的路线。和门番对话为史实，和华雄对话为假想。

寿春之战

分支条件：成功说得张飞后，袁术在下邳落日战登场。

达成方法：等张飞在地图左下方或右上方出现后（根据所选角色不同，出现的地点也不一样），立即赶到他的身边，速度要快，等木箱全部被破坏就无法成功说得了。

蜀传



黄巾之战

分支条件：帮助百姓会影响樊城之战；帮助百姓，张角会在虎牢关登场。

达成方法：顺着流程走时地图中央的百姓会求救，返回去打倒正在攻击百姓的敌武将即可。



徐州防卫战

分支条件：击破所有撤退中的敌人会影响樊城之战；让撤退中的敌人逃走，会开放战场骚扰战。

达成方法：由于两个分支是不能同时达成的，所以必须得玩两次才能达成所有的条件，等到系统提示敌军开始撤退时不去追他们就行了。击破所有武将则有些费神，建议使用张飞，开始时将进攻本阵的敌武将清除完毕，系统提示要去设置投石机时一路上按照系统提示走，要注意的是，下方有六个武将是没有向本阵发动进攻的，这六个武将不能打败。等设置好投石机之后郭嘉的撤退命令就下来了，骑马跑到左下角撤退点的坡上跳下去（位置如图所示），尽量要快，下去之后碰到敌将建议先来一发无双乱舞。还有就是注意别把敌人打飞进入撤退点，这样因为这样也是会算敌人撤退成功的。



赤壁之战

分支条件：火计后发现徐庶会影响樊城之战；火计后发现徐庶，徐庶会在成都登场。

达成方法：来到魏军的大船上救下庞统之后去打徐庶，打完之后施展火计，然后去右上角的船只找到徐庶，这时候的徐庶是没有血条的 NPC 类角色，要等到等触发了徐庶和玩家操作角色的对话并等徐庶消失之后才算是达成 IF 条件。



成都之战

分支条件：阻止庞统遭到暗杀会影响樊城之战；阻止庞统遭到暗杀，庞统会在定军山登场。

达成方法：当庞统经过右下角的小道时就会触发暗杀事件，在这里建议各位操作庞统，进入小道左边的据点里，爬上楼梯把敌人引出来打倒即可，位置如图所示。



定军山之战

分支条件：击破曹休获得胜利会影响樊城之战。

达成方法：当系统提示曹休出现时马上回头干掉他即可。

樊城之战

分支条件：满足所有产生影响的条件，会进入 IF 路线。

达成方法：达成以上所有 IF 条件之后徐庶会在樊城登场，与徐庶对话进入 IF 路线，与关平对话进入正史路线。

街亭之战

分支条件：受困前成功救出我军→马谡，会开放陈仓。

达成方法：从右边小道来到中央之后先不急着去救马谡，把中央广场周围三个据点里的我方将领救出来之后会提示马谡奋起，这时再去救马谡，即可达成条件。

陈仓之战

分支条件：识破陈仓内的伏兵会使张苞的安危产生分歧。

达成方法：本战建议操作张苞，一开始跟着流程走，等城门开了之后把投石车开进去，如果城门前的投石车坏了的话可以去开左边的投石车，来到城内外层右边尽头角落有一个蜡烛灯，灯旁边的墙是残缺的，用投石车打烂之后从被打烂的墙里进去门的两边，然后触发敌方武将的对话，把两个武将打败就行了。





五丈原之战

分支条件：成功阻止敌人增援，可以听到与诸葛亮的对话。

达成方法：开始不久就会提示敌人要去找援军，从右边的小道过去击败三个敌将。进入城中之后诸葛亮要装死用计，敌人会排出两个传令兵，比较有难度，如果没有速度快的马匹很难同时击破，建议先去将星模式刷速度比较快的马匹（例如绝影、赤兔）之后再来做该IF分支。

陆口之战

分支条件：识破陆逊与吕蒙之计，长安会出现2人援军。

达成方法：按照流程提示走就行了。

长安奇袭战

分支条件：迅速打倒夏侯楙，会开放南中平定战。

达成方法：按着流程走，在15分钟内打倒夏侯楙即可。

南中平定战

分支条件：击破3次祝融，祝融会出现在洛阳侵攻战。

达成方法：前两次跟着流程走就能见到，第三次是和孟获在一起，要注意得先解决祝融并听完对话之后才能去解决孟获。三次的出现位置如图所示。







定军山防卫战

分支条件：刘备没有负伤的情况下获得胜利，可解锁夷陵复仇战。

达成方法：战斗开始后从地图左边的道路一路往上，赶到刘备身边即可轻松达成。注意刘备不能负伤并非是不能损血，不用太过紧张。

吴传



襄阳之战

分支条件：在吕公撤退前将其击破，会影响合肥之战、会开放凉州之战、孙坚会在吴郡登场。

达成方法：需要注意的是一旦踏入城中就会触发吕公的撤退事件，迅速打开菜单从敌方武将里找到吕公冲过去将其击败。



小霸王惨祸

分支条件：击破夏侯淳与于吉，会开放于吉讨伐战。

达成方法：夏侯淳就在左上角，击败曹仁开门，打败夏侯淳之后于吉就会出现,打败之即可。

于吉讨伐战

分支条件：断绝法术之源让孙策生存会影响合肥之战。

达成方法：打开正门之后来到左上角把炉子打坏即可。



南郡之战

分支条件：让诱饵作战成功会影响合肥之战，周瑜会在荆州登场。

达成方法：按着流程走即可。建议选择其他角色来进行游戏，因为选择周瑜的话在左上角的阵地里等待敌人来袭时敌人很有可能不会攻过来。

选择周瑜：①救下甘宁之后周瑜负伤，前往桥对面的据点，待在据点里击退敌人直到鲁肃等人抵达目的地为止，把李典引诱出来，提示奇袭作战成功后去击败李典；②按照地图给的提示走，前往张颌和夏侯渊的所在之处，途中要记得破坏瞭望台，弹出张颌、夏侯渊的对话之后击退两人即可。

选择周瑜以外的角色：①跟着系统提示绕到左边悬崖上的据点，等李典出来之后下来击败李典即可；②跟着地图提示的路线走即可，中途要解决挡路的武将，否则会被发现，等张颌和夏侯渊被周瑜引走之后绕路和周瑜一起夹击。

荆州之战

分支条件：将鲁肃引导至荆州城影响合肥之战，鲁肃会在合肥登场。

达成方法：需要速战速决，在系统提示鲁肃不适之前进入荆州城，自己操作鲁肃的话会更方便些，跟着流程走即可，当提示鲁肃进入荆州城时才算是达成该分支。

合肥之战

分支条件：满足所有产生影响的条件，会进入IF路线。

达成方法：达成上述所有条件之后周瑜会登场，和太史慈对话进入正史路线，和周瑜对话进入IF路线。

樊城之战

分支条件：不让吕蒙负伤而获胜，吕蒙会在夷陵登场。

达成方法：开始之后尽快打倒傅子仁，糜芳最好别管。跟着流程走到后面时敌方本阵的北门就会打开，操作吕蒙的话从北门进入的话就不会负伤，操作练师和陆逊的话得在吕蒙接近之前解决掉操作连弩关兴。

夷陵之战

分支条件：甘宁健在并打倒沙摩柯会开放广陵之战，甘宁会在广陵登场。

达成方法：甘宁单独行动的时候紧跟着过去，速度稍微比他快一点即可，他被关起来时沙摩柯，将其击败即可。



寿春追击战

分支条件：不让丁奉孤立击破张辽，丁奉会在江夏出发。

达成方法：开始时跟着丁奉一起到北边打敌将，然后等待寿春城开门时跟着他一起进城即可，低难度下本阵那边很能撑所以不必担心。

江夏防卫战

分支条件：坚守防卫线并获胜，会开放新野突破战。

达成方法：让其他人先去张飞和关羽那里，自己去解决悬崖上的武将，等到魏军出来之后按顺序迅速解决王毅、徐晃，之后中央会有奇袭部队出现，需要去

击破，最后会对话提示防卫线保卫成功。

新野突破战

分支条件：迅速突破战场，小乔会在汝南登场。

达成方法：按着流程走，在十五分钟内通关就能达成。

夷陵击退战

分支条件：在火计发生前击破赵云，可解锁江陵防卫战。

达成方法：这一关的误区容易发生在玩家从看似可以更快靠近赵云的右侧进军，结果会发现砦门紧闭。正确的方式是开场即往地图左边走，过河以后找到赵云将其消灭。



新野之战

分支条件：在救出曹仁之前击破徐庶会对赤壁之战造成影响。

达成方法：来到中央和曹仁接触之前，直接从下面绕过去打徐庶，得等和徐庶的对话出来完之后再打，打完之后提示俘获徐庶就算完成，然后再去救曹仁。



赤壁之战

分支条件：满足所有产生影响的条件，会进入IF路线。

达成方法：完成以上条件之后郭嘉会在赤壁登场，和曹丕对话进入正史线，和郭嘉对话进入IF线。

定军山之战

分支条件：击破黄忠使夏侯渊生还的话夏侯渊将会在樊城登场。

达成方法：黄忠出现时马上到左上角解决掉他，别让黄忠和夏侯渊接触，没啥难度。

樊城之战

分支条件：在庞德败走前将其救出的话就能和庞德一起迎来胜利。

达成方法：流程进行到击破高台上的关兴时系统会提示庞德被孤立，从左上角的入口绕过去救庞德，然后流程进行到要去击破关羽时，待在敌方本阵北方入口等黄忠和马超过来，击破他们即可。

建业压制战

分支条件：当恭顺派的五人投降的话许昌之战就不会有增援过来。

达成方法：五人分别是薛综、严畯、张温、张昭、陆绩，看着地图来找就行了打到一半血时就会投降。五人全部投降时郭嘉会有对话提醒。左边的奇袭不用管，本阵的武将能够自己解决。

樊城防卫战

分支条件：保护魏将免于水计，可解锁荆州平定战。

达成方法：将吴将往樊城内诱导的途中，地图左下方的蜀国本阵中出现3个传令兵，在他们到达吴国本阵前将其全部消灭，然后继续将吴将向樊城诱导。诱导完毕后，骑马前往地图的左上方迅速消灭防卫水门的关索，令水计发生。之后只要注意我方武将不败走，即可达成条件。

魏传



洛阳脱出战

分支条件：不逃跑击破吕布，虎牢关的吕布台词会不同。

达成方法：打败吕布即可，可以等到后期等级高一点的时候再来打。

徐州之战

分支条件：尽早打败陶谦的话解放濮阳之战。

达成方法：这个IF条件难度比较大，进入徐州城之前建议先存个档。进程后先解决掉左边的武将，方便开门，路上尽量骑马用爆无双来赶路，否则容易赶不上，路上的赵云和张飞不用管，只打守门的武将就行了。在骑一般马匹的情况下顺利的话可以在距离刘备本阵不远处击败陶谦。

宛城之战

分支条件：成功救出曹昂和曹安民的话会对赤壁之战产生影响，没有成功救出曹昂和曹安民的话解放下邳之战，典韦生还的话典韦会在赤壁之战登场。



达成方法：典韦生还和成功救出曹昂与曹安民其实是同一个条件。如果先要解放下邳之战之战的话到城门口就直接出去，这时典韦死亡即可解锁下邳之战。要救曹昂和曹安民的话一路来到门前，这时对话提示说可以从大门出去，先不管守门的武将，绕到右边的房间去救曹昂和曹安民。

白狼山之战

分支条件：让郭嘉平安撤退的话将会对赤壁之战产生影响，郭嘉将会在新野登场。

达成方法：跟着流程走讨伐完两个大将之后系统会提示有增援到来，这时候郭嘉就会过去对付增援的士兵，玩家跟着一起去击破来自乌丸的增援即可。





晋传



正始之变

分支条件：将曹训、曹义、何晏击破后再击破曹爽，将解锁夏侯霸千里行。

达成方法：不要急于过关，而是将其他敌将全灭即可。



夏侯霸千里行

分支条件：快速击破姜维会对许昌之战造成影响，同时夏侯霸会在东关登场。

达成方法：只要在姜维和夏侯霸见面之前，抢先将姜维击破即可。

正始之变

分支条件：我方全员健在的情况下过关，将解锁合肥新城之战。

达成方法：选择诸葛诞会简



单不少，因为敌人的伏兵主要是冲着他来的。击破初期敌人后敌全军撤退，这时我方会分为东南两方前进，玩家需要控制诸葛诞将所有的伏兵全部击破，与另一方部队迅速合流。如果在过关时我方无人败走，诸葛诞就会说出进军合肥新城的台词，即为成功。

合肥新城之战

分支条件：守住所有门的话将影响许昌之战，同时诸葛诞会在许昌登场。

达成方法：迅速按指示完成司马师的计策，再击败城外全部敌人即可。

铁笼山之战

分支条件：成功救出郭淮的话将影响许昌之战，同时郭淮会在毌文之乱时登场。

达成方法：整个过程是以顺时针方向一路杀过去。一开始先从上方小路绕过去干掉李简，李简会暂时撤退。然后往下干掉星彩以及她率领的木马流马。之后干掉从上方强袭的蜀军，再按指示干掉前进郭淮处的蜀军，最后李简会化装为魏军接近郭淮，在其接近郭淮之前迅速干掉，就算救出成功了。

毌丘俭·文钦之乱

分支条件：最后打倒文钦父子，将影响许昌之战。

达成方法：条件比较模糊，关键是奇袭东城的计划要失败。一开始先前往指定地点，之后文鸯会出现在本阵。赶回去之后会发生剧情，之后就是奇袭东城了。按提示玩家应该从左边横穿到东城的右门，但如果玩家途中跳下去靠近东城的左门，奇袭就会立刻失败。之后再次出现的文鸯退回东城时如果发生他劝文钦的对话就表示成功了。之后干掉所有敌将，再消灭文钦和文鸯（靠近此二人时会有特殊对话），最后干掉毌丘俭过关。选择司马师会比较简单。顺带一提的是文虎虽然也是文钦之子，但被华丽地无视了。

许昌之战

分支条件：完成以上全部条件后，即可选择进入正史或假想（IF）结局的路线。和门番对话为正史，和文鸯对话为假想。

成都攻略战

分支条件：敌将全部击破后再击破刘禅，成功之后将解锁逆贼讨伐战。

达成条件：关键是要快速见到姜维，然后不要秒掉他，稍后关索和关银屏会出现，只有干掉他们才算击破全部敌将。

逆贼讨伐战

分支条件：胜利之后，钟会将在成都防卫战中作为援军出现。

成都脱出战

分支条件：救出文虎和邓忠，可解锁巴蜀平定战。

达成条件：战斗开始后从地图的西边进军，在往东的过程中从地图中央的走廊上跳下，救出南边的文虎。之后从文虎所在区域往右，打倒马隆和钟骏，前往北面救出邓忠。

巴蜀平定战

分支条件：令所有敌将归顺，可解锁上庸之战。

达成条件：需要在敌方的刺客接触兵建、句安、师纂之前将此3人击破。如果击破时间来不及，也可以先消灭所有的刺客，这样再去悠闲地消灭他们即可。钟会登场后将其击破，也会归顺我方。



将星模式

本作的将星模式分为铜雀台和地方平定两个阶段。前期玩家需要不断收集同伴和素材，壮大名声，升级自己的各项设施。待铜雀台建成后，与出口附近的文官对话可开启地方平定，但要注意一旦开启地方平定，除了玩家当前角色和几名同伴外，其余所有武将都会成为在野武将，必须在地方平定的过程中将他们再次收服，才能重新享受诸如学问所等设施的便利。

将星模式的玩法并不复杂，在基地和战场中来回切换，通过战利品和发展基地获得金钱、素材、同伴和名声，外加这代已经没有刷好感度的奖杯，玩起来还是比较轻松的。初玩该模式时，玩家需要选择一名已经解禁的角色作为自己的初始角色开始游戏，在关卡中打倒任意无双武将或大众脸武将，都能将其收入麾下。建设铜雀台的要求为：同伴数量达到400人以上，名声在5000以上，武器屋、料理屋、派兵所、交易所的级别全部达到最高的50级。完成铜雀台后玩家还可以继续游戏，达到一定条件后可获得以下奖励：收齐790名同伴，可以获得支援兽黄金熊猫；名声达到最大，可以获得武器太祖高帝之刃；全设施等级提升到最大，可以获得支援兽北斗。



同伴

游戏中共有816名同伴，在战场上击破的敌将会直接加入，而每打完一场战斗更是会随机获得大量同伴，但无双武将必须由玩家击破才会加入。同伴的上限也是816人，注意同伴的上限是随着名声的提高而增加的，基本上每获得1000点名声就会增加一次上限。而同伴数量又关系到新设施的出现，是非常重要的数值。在故事或自由模式下已成为同伴的无双武将可以在将星模式中使用。

名声

最大9999，只能通过战斗来增加。每完成一场战斗都会至少增加100点名声，如果选择游击战，完成战斗中的任务还会额外获得一定的名声。名声关系到同伴上限，非常重要，不过名声的上限反过来又受设施的限制。由于游击战一场下来最多可以提升七八百点名声，名声要想达到最大并不困难。

素材

素材有施设素材和武器素材两种。素材需要从战场上获得，此外通过厩舍、农场、派兵所也可以获得，在交易所中还可以实现两种素材互换。初始状态下1个武器素材可换2个施设素材，反之亦然。在交易所升到50级后会变为等价兑换。给设施升级的方法是按START键后选择基地管理→素材纳品，一次性多给和

分开给的效果是一样的。在《猛将传》中新增了“宝玉”素材，获得宝玉有如下三种方法：1.连战，根据连战数和难易度正比获得；2.制压战，根据胜利时的制压率和难易度正比获得；3.与护卫武将的绊达到最大时获得。宝玉的最大作用就是进行特殊锻炼，有针对性地打造出目标属性的武器。

无双武将

玩家可以选择的82名角色称作无双武将，在将星模式中加入我方的无双武将不仅可操作使用，还能将其任命为护卫武将和设施负责人。护卫武将一次可选择三人，和护卫武将出战的话可以发动激・无双乱舞，另外护卫武将还有支援和战斗两类技能。支援技能可对玩家角色自身予以加强，而战斗技能则能对战场上的据点产生影响，比如在据点中放火、投毒、支援我方特定据点，也有收集兵粮、收集素材的系统支援系。战斗技能可在将星模式的地方制压战和自由模式下使用，对以S级为目标的玩家会有很大帮助。

此外带着护卫武将出战还可以提升友好度，绊提升之后会看到亲密台词，升到最高级后护卫武将的支援技能也会变为两种。亲密台词分为对男和对女两种，如果能听完一名无双武将的对男对女亲密台词，即可在画廊模式中解锁该角色的将星模式全台词。

设施介绍

武器屋

主要作用是买卖武器，所出售的武器质量与武器屋的等级有关，到50级时即可直接购买4级武器。此外，武器屋10级时开放交换锻炼，30级时开放强化锻炼，50级时开放赌博购买。《猛将传》里新增的特殊锻炼让玩家可以更有目标性地打造武器。

交换锻炼：用三个武器随机生成两个武器。3个1级武器就有几率升成2个3级武器，但无论是武器的相性还是属性，乃至武器种类都是完全随机的，同时还要消耗武器素材，可以说是比较无聊。

强化锻炼的规则如下：

1.强化锻炼后得到的新武器会保留对象武器的属性，同时附加媒体武器的属性。

2.对象武器的攻击力会低几率地提升，提升量最大为5。

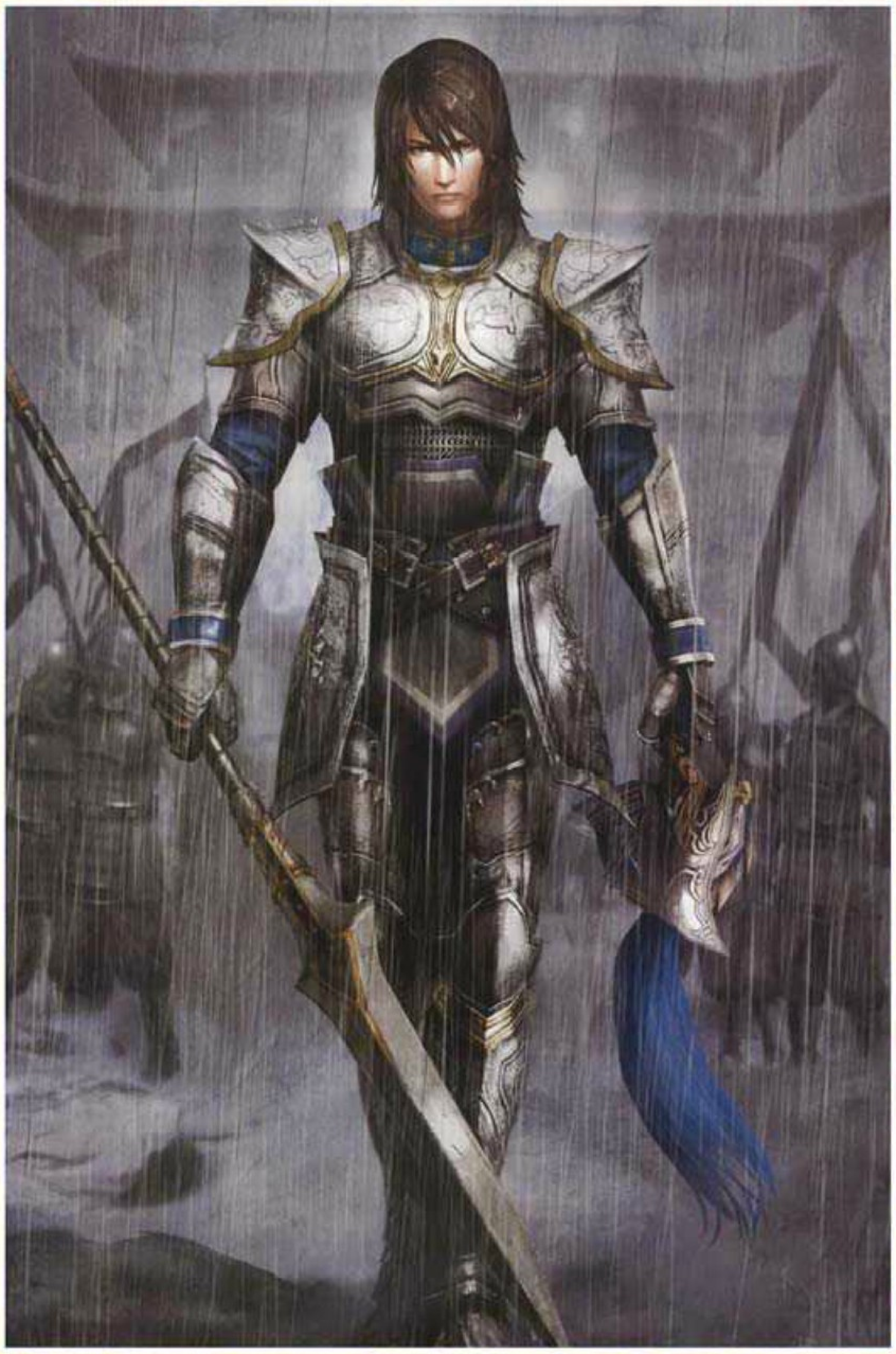
3.当对象武器有一个属性空位，且与无属性的媒体武器合并时，会随机获赠一项LV1的新属性。当对象武器没有属性空位，且与无属性的媒体武器合并时，原6项属性中的随机一项提升一个属性等级。

4.当媒体武器与对象武器的属性不同时，媒体武器的属性将填补上对象武器的属性空位，这种又分为如下2种情况：①当媒体武器的不同属性多于对象武器的空位时，将按照空位数来随机继承这些不同属性中的若干种。继承后该属性的等级为（属性合计值÷2），然后四舍五入；②如果对象武器没有属性空位，且媒体武器附带不同属性时，不会继承媒体武器的属性，而是提升对象武器的原有属性。

特殊锻炼：与《无双大蛇2U》中相近的锻炼系统，玩家可以将制定的属性附加到一心想要打造的武器上，同一属性的数值可以通过反复锻炼来积累提高，打造出最强武器不再是梦想。除了附加属性外，还可以消耗500宝玉给武器添加1点攻击，或者消耗50宝玉改变武器的天地人属性。

赌博购买：购买特定种类的武器。买来的武器是属性随机的，玩家每次只能选择购买8种武器中的一种，但可以通过返回上一层菜单的方法来刷新购买列表。

DLC取得：武器和支援兽这两类DLC需要先在此处取得后才能给武将装备使用。



料理屋

类似《怪物猎人》的猫饭系统。选择不同的料理可以发动不同的效果，效果可以一直维持到下次返回基地之时。每一种料理都有数种效果，每次可随机发动其中的几种，也有全部发动的情况。随着料理屋等级的提升，可选择的料理种类也会增加。

派兵所

派兵去各地寻找素材、武器和支援兽，派兵所等级提升后会增加探索的地点，每次最多花10000金钱探索一个地点。派兵所等级提升后，建议玩家每次花1000金钱探索益州，这样在战斗回来后与派兵所的士兵对话便可获得一头大熊猫，能在交易所卖10000多金钱，比较赚。

交易所

买卖支援兽的地方，还可以进行素材交易。不过素材只能卖，不能买。武器素材和施设素材可以在交易所里交换，在交易所升到50级之前，2个施设素材才能换1个武器素材，50级后变为1：1。

农场

每经过一场战斗就可以在农场领到一笔资金，农场50级时每次可以获得最低5000、最高15000的资金。担任农场负责人的无双武将有时候赠送玩家各种素材。

训练所

担任训练所的武将可以获得经验值，不过数量并不多。训练所等级提升后，获得的经验值也会增多。不过有了学问所的存在，升级效率比训练所实在高出太多，基本可以无视这里了。

厩舍

用不同的饵来喂养支援兽，当支援兽的满足度达到MAX时，就会赠送玩家新的支援兽、武器或素材作为报酬。等级上升后会增加饵的种类，提高珍稀支援兽的满足度比较容易获得好报酬。

学问所

花钱购买升级经验和角色能力的地方，非常实用。学问所升级后，不仅出售的商品会增加，就连价格也会下降。在学问所达到50级的情况下，利用买经验的方法提升武将等级是非常实惠的。本作中武将最高为150级，而提升体力和攻防所需的金钱远远大于经验值，建议先把等级升满后再来提升这些基础数值。

名称	作用	原始价格	50级价格
经验值增加·微	EXP+400	1000	600
经验值增加·小	EXP+840	2000	1200
经验值增加·中	EXP+1760	4000	2400
经验值增加·大	EXP+3220	7000	4200
经验值增加·特	EXP+4800	10000	6000
体力增加	体力+5	18000	12000
攻击力增加	攻击力+5	18000	12000
防御力增加	防御力+5	18000	12000

地方平定

铜雀台建成后与文官对话可进入地方平定阶段，玩家需要在中国大陆的5个地区上通过不断的战斗来提升地区的制压率。制压战的时间只有10分钟，且无法通过击倒武将来延长时间，对于一些高难度或流程较长的关卡而言，时间并不算充裕。5个地区分别是中原周边、江东、荆州·南、荆州·北、西方一带。第5个地区需要将前4个地区的总制压率达到300%才会出现。每当一个地区的制压率达到100%，就会受到皇帝的奖赏，奖励的武器虽然攻击力很低，但附带了特有的属性，不要随手卖掉了。将5个战场全部以100%的制压率完成后，会出现最终决战。最终决战需要在限定时间内打倒十常侍后再击破伪帝，难度比较高，建议拥有属性特别好的武器和满级满数据的角色再来挑战。

进入地方平定阶段后，每一战只可能出现一名无双武将，且出现地点固定。将其击破后即可令其再次加入，尤其是本作的5名新角色于禁、朱然、法正、陈宫和吕玲绮，将他们练到50级都能各自解锁一个奖杯，最快捷的方法就是在将星模式的地方平定找到他们的出现地点，选择天国难度最快令其加入，然后喂经验书。

地方、战场及对应无双武将一览

地方名	战场名	无双武将
中原周边	冀州	袁绍、张角、左慈、董卓
	官渡	甄姬、曹丕、夏侯惇
	下邳	吕玲绮、陈宫、吕布、貂蝉
	许昌	曹操、典韦、蔡文姬、郭嘉
江东	吴郡	孙策、周瑜、大乔、小乔、太史慈
	广陵	鲁肃、朱然、陆逊
	合肥	张辽、李典、乐进
	建业	周泰、孙权、丁奉、练师



地方、战场及对应无双武将一览

地方名	战场名	无双武将
荆州·南	江夏	孙坚、黄盖、韩当、孙尚香
	赤壁·改	吕蒙、甘宁、凌统
	夷陵	黄忠、星彩、张苞、关兴、法正
	白帝城	刘备、关羽、张飞、孟获、祝融
荆州·北	襄阳	诸葛亮、月英、徐庶、关索、鲍三娘
	长坂	赵云、庞统、关平、刘禅
	洛阳	司马懿、司马师、司马昭、张春华、王元姬
	樊城	庞德、曹仁、于禁
西方一带	天水	徐晃、夏侯渊、张郃、诸葛诞、夏侯霸
	潼关	王异、贾诩、许褚
	五丈原	马超、魏延、马岱、关银屏、姜维
	长安	文鸯、贾充、邓艾、钟会、郭淮

※表格说明：上表中表示在地方平定时各无双武将的出现场所，在初次攻略某个战场时，敌方总大将是一名大众脸，而第二遍攻略时则会随机出现一名无双武将。但无论如何，每个战场出现的武将其范围是固定的，如冀州只可能出现这4名武将。当玩家想让目标角色赶紧加入队伍时，可选择其对应的战场反复刷取，直到看到该角色作为敌方总大将出现为止。

出击军团编成

除玩家操纵角色外，每关我方还需要编成最多8个军团。在每次与文官对话执行任务前，都能看到出击军团的编成界面。每个军团由一名军团长和3个副将组成，第一军团默认为守护我方

本阵的总帅，一旦被击破，任务就告失败。需要注意的是全军中最多只能编入8名无双武将，但单个军团不受限制。即玩家既可以循规蹈矩地采用“一名无双武将+3名大众脸武将”的方式编出8队，也可以集中优势力量，给坚守本阵或冲锋陷阵的军团一口气编入4个无双武将，但这样有可能导致其他军团战力薄弱。

需要注意，一旦参战军团中的武将阵亡，无论是无双武将还是大众脸，其都会变成在野武将，必须再次将其打败后才能加入，因此如果是玩家特别中意的角色，建议还是不要编入军团，让那些不疼不痒的将去当炮灰吧。

护卫武将

玩家最多可带领3名武将上阵，无双武将或大众脸均可。每名武将作为副将时都有自身的COST值，操作角色带领的3名武将，其COST值的总和不得超过当前总COST。本作导入了“统率力”概念，统率力等级决定总COST的多少。大众脸武将消耗的COST一般在1～15之间，而无双武将则消耗30左右，因此初期统率力只有1级的角色，只能带领3个大众脸武将或至多一名无双武将。统率力提升到99以后，带领3名无双武将作护卫也不在话下。

统率力的提升

统率力根据玩家在关卡中获得的武勋提升，获得武勋的方式有如下四种，难度对武勋的获得量有所加成。需要注意的是统率力从LV1到LV2所需武勋点为100，之后仅需10点即可升级。

1. 对护卫武将下达固有战斗技能指示，获得5点武勋。

2. 对护卫武将下达的固有战斗技能指示成功，获得30点武勋。

3. 在将星模式的地方制压战中制压宝物库，获得武勋量随机。

4. 在自由模式下完成关卡的战功成绩，达成一项获得50点，两项获得150点，三项获得300点。

每个武将都有其固有战斗技能，固有战斗技能的使用次数有限制，玩家可以通过菜单的“武将情报”→“护卫武将设定”→“护卫武将强化”来提升某一个武将作为护卫武将时的技能等级。技能等级越高，一场战斗中能够使用的固有战斗技能次数也越多，不过该强化会将作为强化媒介的武将驱逐下野。

固有战斗技能一览

名称	条件
伏兵	在指定地点埋伏下兵力，袭击接触到的敌人。被袭击的敌人发生混乱，并有机会掉落道具
火计	在指定的地方放火，威力很大但持续时间短，能对敌方集团造成巨大伤害，玩高难度下的制压战时非常有用。在敌方总大将或强敌所在的据点使用也极具效果，是非常推荐的技能。
毒罠	在指定地点设置毒陷阱，威力低但效果持续时间长。
本队应援	瞬间移动到我军总大将的身边，没有总大将的话则移动到玩家角色身旁。
突击友军	指定地点出现大量友军，登场的友军会向敌方总大将进军。
防御友军	指定地点出现大量友军，登场的友军会坚守该地点。
伪传令	令接触的敌军移动速度大幅下降。
紧急支援	发动后与之接触，周围会出现随机的战场道具。
采集移动	一边收集武器、素材、金钱、宝玉，一边向目标地点移动。移动距离越长，收集效果越好，可以帮玩家赚点零花。
敌军召还	从地图上最近的出口一时撤退，然后策反100名左右的敌人。该技能可用于追求S级评价，而击破数又比较难积累的关卡中。
兵粮采集	与玩家接触后，令关卡的限制时间延长，延长幅度约为（玩家当前的击破数÷3）秒。

挑战模式

挑战模式原则上是个可以无限提高成绩、不断玩下去的模式，但该模式涉及到的奖杯只需在各子模式下把成绩提高到第一位即可。该模式可让玩家选择任意武将，可装备的武器只有各种类武器的天地人三种最基本数值，且无法装备技能，武将也固定在30级。另外受PSV的机能限制，同屏人数没有家用机版多，所以夺取第一名的要求也比家用机版低，下文就来叙述一下各模式的攻略要点。

暴风

第一位要求：10分钟内击破1300人

概述：每打倒4名无双武将，地图中央就会出现吕布，将吕布打倒后出现大量敌人和老酒。获得战斗中出现的武器属性玉“暴风”，可让攻击力随着击破数而增加。

攻略方法：推荐使用曹仁，武器装备镖和方天戟。开场先用镖的普通攻击和无双乱舞来积攒觉醒槽，蓄满后立即发动，用觉醒乱舞横扫全场，能轻松提高击破数。面对武将可使用高伤害的方天戟攻击，即便是吕布也可以秒杀。击破吕布有立即发动无双乱舞，在奔跑的中途取得老酒继续回复无双槽。

彗星

第一位要求：10分钟内将500个敌人打落悬崖

概述：每打倒2名无双武将，吕布会出现，将其打倒后出现大量敌方援军。获得战斗中出现的武器属性玉“彗星”，可提升部分C攻击的吹飞距离。注意一旦玩家掉落悬崖，会立即判定任务失败。

攻略方法：推荐使用吕布，武器装备两把偃月刀，主力攻击为C4，易武攻击对付武将，吕布的乱舞1也能对直线上的敌人大量吹飞。攻略的要点就是尽快击破敌人，令吕布尽可能多地出现。

迅雷

第一位要求：7分钟内到达目的地

概述：打倒敌将出现武器属性玉“迅雷”，这样在奔跑时受到攻击也不会出现硬直，尽管跑到目的地即可。

攻略方法：推荐使用轻功适性为4星的武将，武器装备弧刀和方天戟，利用弧刀的□+×连打实现超高速移动，遇到敌将后切换成方天戟秒杀即可，是最容易达成的一项挑战。

百花

第一位要求：在30分钟内击破65名以上敌将

概述：敌将分批出现，每次出现1～5个，越后面出现的敌将实力越强。获得武器属性玉“百花”，可令易武反击的强化时间延长。

攻略方法：推荐选择吕布，装备两把方天戟，他的C3追加EX攻击威力极高且无视防御，杀敌效率非常高。乱舞1范围很大，空中乱舞无视防御，乱舞2威力极高，都非常实用。基本打法就是靠近敌人按R1发动易武攻击，令敌人出现硬直后再用普通攻击随意击破。

烈火

第一位要求：6分钟内令敌方全灭

概述：需要把握好觉醒乱舞的使用时机，尽可能一次性

地击破更多敌人。获得武器属性玉“烈火”，可让被吹飞的敌人发生爆炸，牵连更多的敌人。

攻略方法：推荐使用移动速度快的女将（王元姬、星彩等），装备两把方天戟，按R1发动易武攻击后利用方天戟的高攻击力秒杀敌人。跳跃高台时如果不小心掉下去也不用担心，对面高台的下方会有楼梯接应，虽然会浪费一些时间，但以方天戟的攻击力还是可以把时间控制在6分钟内的。

秘武收集

PS3版《真·三国无双》里所有角色都有第一秘武，而《猛将传》里各角色各自都追加了第二秘武，而且第二秘武的攻击力都比第一秘武要强大。本作的奖杯要求的秘武收集只有第二秘武，所以各位读者们的目标是白金的话可以把注意力集中在第二秘武的收集上。

由于秘武数目众多，下文里第一秘武和第二秘武的角色名与武器排列顺序是不一样的，方便各位读者区分两个秘武的收集。

第一秘武

魏

朴刀 夏侯惇

关卡：樊城之战·魏军

条件：救援樊城前，先阻止于禁、胡修、傅方的叛变。

补充说明：开场后只要在进入樊城之前，快速击破马良、孟达、刘贤即可救出这三人，从而避免其叛乱。贵重品随后出现在地图右上角。

手斧 典韦

关卡：宛城之战

条件：开战后8分钟内从宛城脱出。

双钺 张辽

关卡：合肥之战·魏军

条件：开战后12分钟内击破周泰、吕蒙。

将剑 曹操

关卡：白帝城之战·魏军

条件：开战后14分钟内令白帝城开门。

碎棒 许褚

关卡：赤壁之战·曹操军（正史）

条件：开战后7分钟内击破甘宁。

鞭箭弓 夏侯渊

关卡：洛阳脱出战

条件：在吕布未打破任何一道门的情况下，到达兵器实验所。敌人能力很弱，不过关键在于前两道关卡的守将（李蒙和李傕）必须要等系统提示将其击破后才能动手，这样才会触发夏侯渊关门的情节。其他武将可以速杀，最后按提示跳到陈宫所在的兵器实验所就会看到贵重品信息了。贵重品位置在初始脱出地点的右边的台阶上。

大斧 徐晃

关卡：献帝护卫战

条件：在袁术封关后的5分钟内，让马车突破关隘。

钩爪 张郃

关卡：定军山之战·魏军

条件：开战后8分钟内，击破赵云、马岱、张苞。

牙壁 曹仁

关卡：徐州之战

条件：在投石车攻击本阵之前夺取投石车，并在张飞、赵云到达本阵前将其击破。

双刃剑 曹丕

关卡：官渡之战·曹操军

条件：在曹操军无人败走的情况下让火计成功。

笛 甄姬

关卡：许昌政变战

条件：左慈出现后的8分钟内，再次遭遇左慈。

箜篌 蔡文姬

关卡：建业制压战·魏军

条件：在陆逊和吕蒙的奇袭部队到达魏军本阵之前将其击败。

锁镰 贾诩

关卡：下邳之战

条件：在曹操军无人败走的情况下，击破陈宫。

狼牙棒 庞德

关卡：南郡追击战

条件：开战后8分钟内，击破阻挡玩家的关羽、张飞、赵云。

笔架叉 王异

关卡：潼关之战·曹操军

条件：马超奇袭本阵后的8分钟内，突入联合军本阵。建议是引发韩遂归顺事件。一开始先将本阵附近的敌将和旅团长尽量清空，之后掩护曹操北上。曹操与韩遂见面后，在一旁杀兵吸引庞德，成功之后再秒掉庞德，韩遂就会归顺。之后会发生马超突袭本阵的事件，回本阵干掉马超后，就要在8分钟内闯过三关。冲车可以不必管，玩家的任务主要是绕到左边的山上掩护冲车。第二关需要破坏两个弩炮，第三关要干掉守将之后用投石车破坏关门，如果成功的话在破坏成功的同时就有贵重品了，位置在敌本阵的右边。

打球棍 郭嘉

关卡：新野之战·曹操军

条件：开战后8分钟内击破徐庶。

双钩 乐进

关卡：兖州之战·曹操军

条件：开战后5分钟内，到达河川北岸。

车旋戟 李典

关卡：虎牢关之战·曹操军

条件：在联合军无人败走的情况下，突破虎牢关。

三尖刀 于禁

关卡：樊城防卫战

条件：开战后9分钟内让魏军的水计成功。



吴

棍 周瑜

关卡：南郡之战·孙权军

条件：开战后5分钟内，玩家救出甘宁。

飞燕剑 陆逊

关卡：夷陵之战·吴军

条件：刘备消失后，在陆逊发出指示后的5分钟内击破刘备（第1次）。

圈 孙尚香

关卡：襄阳之战·孙坚军

条件：孙坚指示强袭荆州城后的2分钟内击破吕公。

锁分铜 甘宁

关卡：合肥之战·吴军（假想）

条件：在冲车被破坏前，击破李典、乐进。

九环刀 孙坚

关卡：许昌攻略战·吴军

条件：开战后12分钟内让火计成功。

双鞭 太史慈

关卡：寿春追击战

条件：在贾诩军团侵入吴军本阵前将其击破。

戟 吕蒙

关卡：樊城之战·吴军

条件：开战后3分钟内击破关羽（第1次）。

铁舟 黄盖

关卡：赤壁之战·孙权军

条件：我方本阵被入侵之前，击破魏军8名先锋武将。



弧刀 周泰

关卡：石亭之战・吴军

条件：埋伏之计成功后的2分30秒内，击破司马师和司马昭。

三节棍 凌统

关卡：濡须口之战・吴军

条件：在吕蒙发出制压砦的指示后的5分40秒内，制压所有的魏军砦。

旋棍 孙策

关卡：吴郡平定战・孙策军

条件：开战后5分钟内两次击破太史慈。

刀 孙权

关卡：凉州之战・联合军

条件：在孙坚军无人败走的情况下，击破马超、马岱、韩遂。

铁扇 小乔

关卡：新野突破战

条件：在孙权到达第一关之前，救出珍兽。

双杖 大乔

关卡：于吉讨伐战

条件：开战后8分钟内两次击破于吉。

断月刃 丁奉

关卡：广陵之战・吴军

条件：奇袭成功，并在开战后9分钟内击破司马懿。

弩 练师

关卡：合肥新城之战・吴军

条件：在满宠到达吴军本阵前将其击破。

九齿钯 鲁肃

关卡：汝南之战・吴军

条件：开战后8分钟内击破张春华、王元姬。

短戟 韩当

关卡：江夏防卫战・吴军

条件：在东边的两个砦没有被突破的情况下，确保防卫战的成功。

火焰弓 朱然

关卡：夷陵追击战

条件：战斗开始15分钟之内击败张苞，需要迅速让火计成功。

蜀

龙枪 赵云

关卡：夷陵之战・蜀军

条件：阻止火计，在开战后的9分钟内击破凌统、甘宁、周泰。

偃月刀 关羽

关卡：虎牢关之战・刘备军

条件：开战后14分钟内击破华雄、吕布。

双矛 张飞

关卡：长坂之战

条件：在民无人败走的情况下，击破贾诩。

羽扇 诸葛亮

关卡：赤壁之战・刘备军

条件：在祈祷成功之前阻止魏军武将进入祈祷所。

双剑 刘备

关卡：徐州防卫战

条件：阻止张辽、徐晃侵入徐州大城，并将之后到来的火计部队在火计发生前全部击破。

枪 马超

关卡：长安奇袭战・蜀军

条件：开战后5分钟内找到女官之妹。

弓 黄忠

关卡：定军山之战・蜀军

条件：在魏军本队到来之前击破曹真、王异、徐晃、曹彰、杜袭，并到达天荡山。

长柄双刀 魏延

关卡：五丈原之战・蜀军

条件：开战后12分钟内击破司马师、司马昭。按正常流程来即可。首先是消灭中央的敌将，然后从东边挑衅成功。诸葛亮逝世后干掉追兵，再消灭两个传令兵（不成功也可以，但成功的话可节省不少时间），司马懿就会命令司马师和司马昭进攻了。本关敌将多为各自为战，难点在于单挑的速度，好马和好武器不可少。贵重品在敌本阵外侧右边。

大剑 关平

关卡：南中平定战

条件：开战后5分钟内击破杨锋，并制压投石兵补充据点。

鹏扇 庞统

关卡：成都之战・刘备军

条件：开战后5分钟内奇袭成功，并制压雒城。

战戈 月英

关卡：街亭之战・蜀军

条件：开战后5分钟内完成300人斩，并帮助向朗、高翔、廖化成功往本阵撤退。

两刃枪 姜维

关卡：洛阳侵攻战・蜀军

条件：洛阳正门关闭后的10分钟内，从洛阳城脱出。

细剑 刘禅

关卡：魏攻略战・蜀军

条件：开战后10分钟内击破张辽、李典、乐进。

盾牌剑 星彩

关卡：天水之战・蜀军

条件：比姜维先到达安定、南安，并制压这两处。

妖笔 马岱

关卡：五丈原之战

条件：干掉两个传令兵阻止敌增援。

两节棍 关索

关卡：樊城之战・蜀军

条件：吴军到来的5分钟之内，击败全部的吴军武将。

旋刃盘 鲍三娘

关卡：南中平定战

条件：战斗开始后8分钟内，将于中央再次出现的孟获击破。

击剑 徐庶

关卡：新野之战・刘备军

条件：开战后8分钟内，击破曹仁、乐进、李典、张郃。

双翼刀 关兴

关卡：陈仓之战・蜀军

条件：在侵入城内的消息被魏军传开之前击破夏侯威。

迭刃刺 张苞

关卡：陆口之战・蜀军

条件：开战后7分钟内阻止敌军的全部火计。

双头锤 关银屏

关卡：樊城之战・蜀军（假想）

条件：吴军到来后的4分钟内，由玩家将吴军武将全部击破。

连结布 法正

关卡：定军山防卫战

条件：开战后8分钟内让计策成功，在决定送刘备回本阵的时候计策就算是成功。





晋

拂尘 司马懿

关卡：五丈原追击战

条件：击败赵直、张嶷、杜叡，并完成 300 人斩。

迅雷剑 司马师

关卡：毌丘俭・文钦之乱・讨伐军

条件：在文鸯奇袭后的 1 分钟内赶回魏军本阵。

烈击刀 司马昭

关卡：成都之战・司马昭军

条件：刘禅撤退后的 7 分钟内，击破成都城内的关索和姜维。

螺旋枪 邓艾

关卡：剑阁之战・邓艾军

条件：诱饵作战成功，并在开战后的 8 分钟内击破本阵的姜维。

镖 王元姬

关卡：建业之战・司马昭军

条件：建业城开门后的 8 分钟内遭遇孙休。

飞翔剑 钟会

关卡：洮阳之战・司马昭军

条件：夏侯霸开始撤退后，将拦路的胡济、廖化、张翼在 5 分钟内击破。

短铁鞭 诸葛诞

关卡：合肥新城之战・司马师军

条件：合肥新城的城门打开之后的 5 分钟内，将诸葛恪从本阵诱出来。

破城枪 夏侯霸

关卡：成都攻略战・司马师军

条件：在关索、关银屏侵入魏军本阵前将其击破。

连弩炮 郭淮

关卡：夏侯霸千里行

条件：开战后 8 分钟内，击败山道上的全部蜀军武将，并两次阻止成功。消灭路上的全部敌将自不用说，关键在于两处阻止成功，第一处是在干掉柳隐后用弩炮射落石柱，第二处是在刘敏附近有一块发绿光的巨石。先不管刘敏，打掉旁边的藤条就会发动落石，之后就会立刻提示贵重品信息了。另外中间还有一段马里奥式的平台跳跃，可存好档以防掉下去浪费时间。贵重品的位置在地图正下方。

舞投刃 贾充

关卡：赤壁决战・司马师军

条件：在魏军武将无人被联合军的弩炮击破之前，夺取弩炮。

螳螂铁丝 张春华

关卡：逆贼讨伐战

条件：开战后 5 分钟内击破钟山、钟繇。

他

多节鞭 貂蝉

关卡：董卓诛灭战

条件：开战后 8 分钟内击破张辽。很有难度的一把武器，时间非常紧，除了要有旋风武器秒杀爱防守的敌将，最好还能有赤兔。建议多打几遍熟悉路线，特别是记住关系到开门的敌人。这里提醒一点，和吕布见面前等吕话痨的时间内把附近敌人全部击破，这样吕布一出场就可以破坏连弩。

方天戟 吕布

关卡：下邳防卫战

条件：救出宋宪、侯成、魏续以阻止其叛变。

爆弹 董卓

关卡：虎牢关猛追战

条件：在董卓军武将无人败退的情况下，于洛阳起火之后的 7 分钟内击破袁绍。又是一把比较有难度的武器，和貂蝉那把武器一样，本关麻烦在于对话太多。好马及秒杀武器必备，如果运气好能早点听到貂蝉的情报，可以幸运地省下不少时间。最后阶段的围攻可以放觉醒但不要开无双，而是利用觉醒的刚体效果速秒。

伸缩剑 袁绍

关卡：官渡奔走战

条件：阻止刘备、张飞的撤退，阻止甄姬、张郃的叛变。

锡杖 张角

关卡：黄巾结集战

条件：在黄巾党武将无人败退的情况下，击破皇甫嵩。

鬼神手甲 孟获

关卡：白帝城救出战

条件：开战后 8 分钟内，使用弩炮击破陈矫、陈群、曹彰、王双中的 3 人。



飞刀 祝融

关卡：南中救出战

条件：救出木鹿大王后，在其再次出现之前救出孟获。

咒符 左慈

关卡：许昌幻影战

条件：在成功设置 3 个祭器且幻影武将无人败走的情况下，击破司马懿。

兵法简 陈宫

关卡：濮阳夺取战

条件：开战 9 分钟内让敌军的三位武将归顺我军。

十字戟 吕玲绮

关卡：下邳掠夺战

条件：下邳城的刘备军袭击我军之前打败被我军的佯动吸引过来的 5 名武将，沿路遇到人就打即可。

第二秘武

魏

夏侯惇 朴刀

关卡：荊州平定战

获得条件：战斗开始 9 分钟以内击破关平、关兴、关索。战斗开始后向地图左边进军，中途击破向朗、门番和赵累。中途关兴出现，将其击破。之后吴军会从右边进军，先返回中央击破陆逊和吕蒙军团。关索从地图中央的悬崖跳下后，将其击破。最后等梯子架好，击破中央高台的关平获得贵重品。

典韦 手斧

关卡：定军山救援战

获得条件：破坏所有的弩炮和虎战车，并从投石开始后的 3 分钟内击破法正。弩炮在中央区域和张苞一起出现，虎战车在地图右下角和月英一起出现。靠近敌方本阵时投石开始，直接打倒法正。如果在打倒法正时贵重品还没有出现，表明还有漏掉的弩炮或虎战车，回头将它们打掉是同样可以获得的。

张辽 双钺

关卡：吴郡攻略战

获得条件：战斗开始 7 分钟以内令陈宫的计策成功。只需迅速击破敌将的同时进军即可。地图左边砦子里的韩当需要靠近最西边的门时才会出现，将其击破后获得贵重品。注意一定要移动到关键位置,否则韩当不会出现。

曹操 将剑

关卡：荊州平定战

获得条件：战斗开始 6 分钟以内击破吕蒙和陆逊。向地图左边进军击破向朗、门番、赵累。之后击破关兴，待吕蒙和陆逊赶到后返回将他们击破即可。

许褚 碎棒

关卡：新野防卫战

获得条件：战斗开始 8 分钟以内击破廖化。时间比较充裕，一边按系统提示救援我军，一边前往击破廖化也是来得及的。如果战力实在不够，就先无视救援任务，直接奔向廖化身边。

夏侯渊 鞭箭弓

关卡：梓潼之战

获得条件：黄忠的弓箭齐射剧情发生后，5 分钟以内击破黄忠和严颜。首先击破前线的敌方武将，然后前往地图左边的敌方兵粮库，击破张苞，触发黄忠齐射的事件，之后按部就班地穿过地图左边的道路，前去击破黄忠和严颜。

徐晃 大斧

关卡：长安防卫战

获得条件：我方武将全部存活的情况下，战斗开始4分钟以内击破成宣、张横、韩遂。只需在战斗开始后迅速击破敌将即可，注意韩遂所在位置必须从城内侵入。

张郃 钩爪

关卡：梓潼之战

获得条件：战斗开始6分钟以内占领前线，并击破兵粮库的伏兵。战斗开始后击破前线的敌将，然后前往地图中央偏左的兵粮库击破张苞和马良。

曹仁 牙壁

关卡：樊城防卫战

获得条件：战斗开始11分钟以内令魏军的水计成功。注意一旦击破引诱的目标敌将，将会无法满足取得条件。首先先不要管引诱敌军的指示，确保击破地图下方的传令兵。击破传令兵后靠近需要引诱的敌将，将他们引导进樊城。进城以后不要攻击他们，直接前往地图左上的水门。打倒水门的关索后即可令水计成功。水计成功后会有不少事件对话，需要等这些对话全部完毕后才会出现贵重品报告，因此可以多等一会，不要着急。

曹丕 双刃剑

关卡：官渡决战

获得条件：战斗开始10分钟以内击破甄姬。按照系统提示一路前进，占领敌方兵粮库后，靠近中央区域的延津北据点，甄姬就会出现。

甄姬 笛

关卡：赤壁攻防战

获得条件：防止敌方的火计，并且在战斗开始9分钟以内击破韩当。需要迅速击破由南至北3处过来的孙策军的火计部队。南北两端的火计部队由我军同伴拖延，所以玩家只要先击破中央的黄盖，然后再击破其他火计部队和韩当即可。

蔡文姬 箜篌

关卡：丽人搜索战

获得条件：发现所有的10个丽人。这一关条件较难达成，建议玩家拥有高等级的旋风或斩击武器再来挑战，实在不行，利用易武攻击强大的方天戟也行，此外还要准备一批快马，护卫武将则选择3个拥有“伪传令”的。战斗开始后立刻上马，先击破逃走的3个野盗，对拥有伪传令的3个护卫武将下达“地点确保”指示，指定南中腹砦为目标。前往系统指示的地点，击破3组男女无双武将，救下被袭击的3个女官。继续击破系统指示的3组男女武将后，立即向地图中央移动。这里很容易失败，建议每击破一组就中断存档一次。地图中央出现的商人会向地图的西方和南方逃跑，从西方的开始击破，注意这里手脚一定要快，否则会被他们逃走。在野盗出现的同时，对南侧的野盗使用护卫武将的伪传令，阻止他的移动，然后击破2组男女武将。（李典的第二秘武即在此阶段出现。）之后迅速击破地图东边指定地点的旅团长，该旅团长非常耐打，建议用觉醒、方天戟易武攻击后的连击或者按比例扣血的属性武器击破。击破旅团长后再击破最后的2组男女武将，蔡文姬和乐进的第二秘武都会在该阶段出现。

贾诩 锁镰

关卡：长安防卫战

获得条件：战斗开始7分钟以内令曹操的援军赶到。无视开始的系统指示，先迅速击破城内的韩遂，占领武器库。击破地图右下的张卫，令妖术停止。然后击破地图左边的李堪和曹仁，确保援军的侵入口。

庞德 狼牙棒

关卡：新野防卫战

获得条件：成功救援满宠后击破廖化。迅速救出满宠后击破廖化即可，没有什么要点。

王异 笔架叉

关卡：梓潼之战

获得条件：马超出现后，4分钟以内击破马超和马岱。先击破前线的敌将，然后击破地图左边兵粮库的伏兵，穿过左边的道路，到达费袆的位置，马超和马岱出现，将他们击破即可。如果马超没有出现，而出现的是黄忠，那就再次返回费袆附近，马超就会出现了。击破顺序建议先马超后马岱。

郭嘉 打球棍

关卡：定军山救援战

获得条件：发现弩炮部队的传令出现后，3分钟以内击破张苞。先消灭定军山的所有蜀军，往下到达地图中央区域，张苞和弩炮出现，迅速击破张苞即可。

乐进 双钩

关卡：丽人搜索战

获得条件：发现9个以上的丽人。参考蔡文姬的第二秘武获得。

李典 车旋戟

关卡：丽人搜索战

获得条件：发现7个以上的丽人。参考蔡文姬的第二秘武获得。

于禁 三尖刀

关卡：荆州平定战

获得条件：战斗开始8分钟以内架好梯子并击破赵云和张飞。事先装备一匹快马，战斗开始后向地图中央移动，依次击破马良和关索，架好梯子。击破崖上的关平后，赵云在地图左上、张飞在地图左下出现。返回过来时的道路先击破赵云，然后骑马向东移动击破张飞。



吴

周瑜 棍

关卡：汝南侵攻战

获得条件：击破李典和乐进后发现奇袭部队。向北进军，爬上吊桥后击破出现的李典和乐进。击破后立即向东走，到达系统提示“注意东部小路”的地点。

陆逊 飞燕剑

关卡：都督对抗战

获得条件：战斗开始6分钟内击破程昱、蒋干、南华老仙。没有要点，迅速击破杂兵和敌将即可。

孙尚香 圈

关卡：襄阳攻略战

获得条件：战斗开始10分钟以内击破曹仁、徐晃、于禁。首先击破正门的武将，然后向地图右侧移动，击破曹仁。前往上方的小路，击破出现的徐晃。从小路的里端跳进城内，击破门前的蔡瑁，等城门打开后进去击破于禁。

甘宁 锁分铜

关卡：江陵防卫战

获得条件：兵粮到达本阵后击破张辽。兵粮需要在击破王异并阻止火计后才能到达。战斗开始后先全灭我军本阵附近的敌将，地图的右上角孙盛出现。之后王异军团出现，将其击破。敌方北方的火计部队会不断靠近，因此击破王异的速度一定要快。南边的火计部队则只需在本阵南方的崖壁下守株待兔即可。阻止火计后发生剧情事件，最后张辽会向我方进军，将其击破。

孙坚 九环刀

关卡：寿春攻略战

获得条件：曹操进军开始后，5分钟内突破曹操本阵。首先击破正面的大众脸武将，继续进军。击破曹洪和荀彧，探索北面的砦，击破出现的乐进部队。东南方的砦门会打开，前往击破李通和曹纯。然后击破小路上的李典（贾诩可以无视），进城后击破曹丕、许褚、崔琰、郭嘉后发现贵重品。

太史慈 双鞭

关卡：庐江之战

获得条件：战斗开始后10分钟内击破张辽、贾诩、于禁。一边救援我方将领，一边与周瑜汇合。在地图中央区域按顺序击破张辽、贾诩、于禁。注意这一关有不少高低差地形，把握好地形的连接处，不要做无谓的移动。

吕蒙 戟

关卡：夷陵追击战

获得条件：战斗开始10分钟以内击破冯习。按照系统指示迅速行动。开始先击

破本阵周边的敌将，然后占领南方的4个砦子。陆续打倒地图中央附近出现的敌将后，敌方的月英会发出增援请求，稍微等一会冯习即会出现在地图中央。

黄盖 铁舟

关卡：寿春攻略战

获得条件：突破东南砦后的3分钟内击破贾诩和李典。。流程与孙坚类似，击破李通和曹纯后向敌城进军，中途的小路上击破贾诩和李典即可。

周泰 弧刀

关卡：汝南侵攻战

获得条件：战斗开始7分钟内击破郭嘉和夏侯惇。从地图右侧进军，无视路上的敌将，直接北上击破夏侯渊。然后奔向郭嘉并击破，向西北方后，依次击破曹纯和夏侯惇。

凌统 三节棍

关卡：襄阳攻略战

获得条件：战斗开始6分钟以内让襄阳城的正门开门。击破门前的敌将，曹仁军团出现在地图右侧，将其击破。然后穿过东北的小路，跳进城内，击破城门内侧的蔡瑁即可令襄阳城开门。

孙策 旋棍

关卡：徐州攻略战

获得条件：我方武将全部存活的情况下，在别动队破坏山门前击破陈登。从地图中央进军，击破张飞后陈登出现在中央砦内，无视其他敌将，直接将其击破即可。

孙权 刀

关卡：庐江之战

获得条件：战斗开始9分钟内令周瑜的计策成功。周瑜救出后，按照提示在地图的右上角不断打倒敌将即可。这关地图稍微有点复杂，注意不要走岔。

小乔 铁扇

关卡：庐江之战

获得条件：战斗开始8分钟内击破夏侯惇、华歆、徐宣。成功救援周瑜后，从地图西侧向南方移动，击破夏侯惇、华歆和徐宣即可。也可以不救援周瑜，直接打倒目标武将，拿到贵重品后击破敌方总大将过关。

大乔 双杖

关卡：徐州攻略战

获得条件：战斗开始5分钟内且在刘备进军开始前，击破张飞和关羽。。向地图中央进军，依次击破门番和张飞。然后原路返回，沿着地图右侧的道路进军，击破砦内的关羽。注意张飞和关羽必须由玩家亲手击破，小心不要被友军抢了人头。

丁奉 断月刀

关卡：江陵防卫战

获得条件：兵粮到达本阵后击破张郃。战斗开始后先全灭我军本阵附近的敌将，孙盛出现在地图的右上角，迅速击破出现的王异军团。击破南北两端的火计部队，阻止火计。击破地图右下的许褚，爬上吊桥，张郃在地图左上方的砦里出现，将其击破即可。

练师 弩

关卡：徐州攻略战

获得条件：陈宫进军开始后，在其到达我方本阵前将其击破。按照系统提示一路向左上的刘备本阵进军，投石机设置完毕后，刘备进军的同时陈宫出现在地图南边，靠近将其击破。这关要注意的是一旦击破刘备和吕布便会直接过关，所以至少留一个在击破陈宫后再解决。

鲁肃 九齿耙

关卡：都督对抗战

获得条件：战斗开始后6分钟内击破荀攸、荀彧、张鲁。一本道的关卡，迅速击破杂兵和指定武将即可。

韩当 短戟

关卡：寿春攻略战

获得条件：识破伏兵后的3分钟内击破乐进、董袭、韩浩。先击破正面的大众脸武将，击破曹洪和荀彧后前往北砦，探索附近后敌方伏兵出现，将指定敌将击破即可。

朱然 火焰弓

关卡：江陵防卫战

获得条件：阻止本阵的火计后击破张辽。优先按照北、南、北、南的顺序击破4个火计兵长，特别是南侧的火计兵长距离我方本阵较近，建议在击破北侧的兵长后立即到南边等待。完成以上操作后打倒张辽即可。



蜀

赵云 龙枪

关卡：江东脱出战

获得条件：战斗开始14分钟内击破潘璋、蒋钦、全琮。到达地图中央附近后，目标武将会作为追讨部队在城中出现。

关羽 偃月刀

关卡：吕布讨伐战

获得条件：战斗开始9分钟内击破张辽和吕玲绮。首先占领周边的砦子，保卫好投石机，吕布会开门出战，无视他的存在，先击破砦内的张辽和吕玲绮。

张飞 双矛

关卡：长坂迎击战

获得条件：令徐庶的策略成功后亲手击破张辽。从地图左侧开始占领各个砦子，路上的大众脸武将最好也一并清理掉，以提升士气。接下来尽可能地将敌将引诱到地图中部，注意不要打倒他们，等夏侯渊、张郃、许褚都来到中央后，徐庶的策略即可成功。之后打倒地图左上方的张辽。

诸葛亮 羽扇

关卡：五丈原决战

获得条件：我方武将全部存活，且战斗开始6分钟内击破于禁。为确保武将存活可先打倒地图中央的若干敌将，如果时间吃紧，也可以对护卫武将下达援护指令，玩家自己直奔曹仁。击破曹仁后击破于禁即可。

刘备 双剑

关卡：吕布讨伐战

获得条件：战斗开始10分钟内击破袁术军的所有增援武将。占领周边砦子、防卫投石机后，吕布进军。将吕布击破后袁术军出现在地图右下方，从右边开始按照张勋、雷薄、袁术、纪灵的顺序击破即可。

马超 枪

关卡：五丈原决战

获得条件：在魏军进入我军本阵前击破张辽、乐进、李典。从地图中央区域的右下位置迂回，击破于禁令投石机停止，然后一路打倒敌将并北上。图中张辽、乐进、李典会向我军本阵发动突击，赶紧返回将他们击破。

黄忠 弓

关卡：五丈原决战

获得条件：魏军增援到来后的3分钟内击破夏侯渊。。首先击破地图右边的曹仁和于禁，阻止投石。从崖上跳下后直接向地图左边跑，登上梯子击破田豫后开门，继续向地图左上角进军，击破徐晃。这时夏侯渊会出现在地图左上角，迅速将其击破。

魏延 长柄双刀

关卡：江东脱出战

获得条件：战斗开始后的8分钟内击破丁奉。开始后先一边打倒敌将一边进军，中途的门需要击破200人后才会打开，开门后直接前往击破丁奉。

关平 大剑

关卡：长坂迎击战

获得条件：令徐庶的策略成功后亲手击破曹仁。从地图左侧开始占领各个砦子，路上的大众脸武将最好也一并清理掉，以提升士气。接下来尽可能地将敌将引诱到地图中部，注意不要打倒他们，等夏侯渊、张郃、许褚都来到中央后，徐庶的策略即可成功。曹仁位于敌本阵前。

庞统 骑扇

关卡：江东脱出战

获得条件：战斗开始10分钟内击破韩当。与魏延的第二秘武类似，只不过击破丁奉后需要

再击破韩当，回收地图上贵重品的同时顺带击破陈武，之后返回刘备身边。

月英 战戈

关卡：永安防卫战

获得条件：阻止吴军武将侵入蜀军本阵，并且在战斗开始 9 分钟内击破丁奉、朱桓。本战其实可以无视敌方的火计部队，只要保证本阵不被入侵即可。战斗开始后先击破陆凯以及火计部队，然后无视朱桓的指示，先击破丁封。击破再次出现的火计部队后，全琮军团从地图北边出现，立即将其击破。击破南侧出现的周舫，然后返回击破朱桓。中途的敌将一概无视，最后击倒丁奉。

姜维 两刃枪

关卡：永安防卫战

获得条件：战斗开始 6 分钟内阻止火计。火计部队同时出现在两侧的崖上，玩家可任选一侧待机，击破这一侧的火计部队后立即前往另一侧，如此反复，一共击破 4 组后即会出现贵重品。

刘禅 细剑

关卡：永安防卫战

获得条件：战斗开始 5 分钟内击破丁奉和练师。战斗开始后无视中途的敌将，直接击破地图右下的丁奉。开门后击破练师出现贵重品。

星彩 盾牌剑

关卡：定军山防卫战

获得条件：战斗开始 7 分钟内击破王异、张郃、郭淮。。先打倒我军本阵附近的敌将，然后从地图最左边的道路进军，击破王异和张郃，救出刘备后再击破郭淮。

马岱 妖笔

关卡：夷陵复仇战

获得条件：战斗开始 14 分钟以内令法正的计策成功。先打倒洞窟内的敌将，击破丁奉后敌方的火计部队出现，利用快马南下，在敌方火计部队分兵两路前将他们集中击破。之后向地图右上移动，击破鲍三娘附近的敌将。南下击破关兴和关索周围的敌将，这里建议存个档，用觉醒乱舞可提高击破效率。潜伏完毕后向地图中央移动，接近朱然或陆逊，将其向指定地点引导，引导成功后贵重品出现。

关索 两节棍

关卡：爱马搜索战

获得条件：战斗开始 8 分钟内击破祝融。先击破出现的军团长，然后在左侧砦里发现熊猫，击破大小乔。往地图中央走发现老虎，击破孙权、孙策、周泰。之后往东继续走，发现大象后击破祝融。

鲍三娘 旋刃盘

关卡：爱马搜索战

获得条件：战斗开始 8 分钟内击破孟获。和关索的流程相同，只不过发现大象后改为击破孟获即可。

徐庶 击剑

关卡：长坂迎击战

获得条件：令徐庶的计策成功后，亲手击破贾诩。令策略成功的方法参考张飞部分的说明，贾诩位于地图中央偏上的位置。

关兴 双翼刀

关卡：夷陵复仇战

获得条件：战斗开始 8 分钟内阻止火计。这一关又必须准备一批快马，流程部分可参考马岱。击破 4 组火计部队后等所有的战场消息完毕,可发现贵重品。

张苞 迭刃刺

关卡：定军山防卫战

获得条件：战斗开始 7 分钟内击破夏侯霸和徐晃。先击破我军本阵附近的 2 个敌将，然后从地图最左边的道路向北进军，中途的王异可以无视。打倒刘备周围的敌将将其救出后，从崖上到达地图中央,击破夏侯霸和徐晃。

关银屏 双头锤

关卡：爱马搜索战

获得条件：战斗开始后 10 分钟内击破陆逊和朱然。参照关索或鲍三娘的流程，在击破孟获和祝融后前往地图的右上角发现赤兔马，击破陆逊和朱然后返回下方的砦里回收。

法正 连结布

关卡：夷陵复仇战

获得条件：战斗开始 15 分钟内令法正的计策成功。装备快马，令计策成功的流程可参考马岱部分。





晋

司马懿 拂尘

关卡：洛阳动乱

获得条件：战斗开始后 8 分钟内收服夏侯霸，并一同进军。打倒 3 个传令兵，移动到夏侯霸所在的据点前即可。

司马师 迅雷剑

关卡：美味追求战

获得条件：击破 10 个以上的收集者，获得所有食材。只需打倒食材所在据点内的所有敌将即可。

司马昭 烈击刀

关卡：上庸之战

获得条件：抵挡火计部队、冲车和云梯的袭击，守卫上庸城。火计部队分为两拨，第一拨是朱绩、句扶、蒋钦、马忠，第二拨是全琮、虞翻、徐盛、潘璋、留平、留略。冲车和云梯在被全部破坏后会出现击破提示，虽然数量很多，不过我军的 NPC 将领会协助防御,过程并不算紧张。

邓艾 螺旋枪

关卡：成都脱出战

获得条件：战斗开始 10 分钟内击破所有伏兵。在逃跑阶段的终盘，地图右下出现伏兵，击破李辅和荀勗。

王元姬 镖

关卡：诸葛诞秘计战

获得条件：击破文鸯后的 3 分钟内与东北砦的诸葛诞汇合。文鸯在地图左上角，将其击破后向地图右上角移动。中途的传令兵也顺便消灭掉。

钟会 飞翔剑

关卡：上庸防卫战

获得条件：战斗开始 5 分钟内救出上庸城内的我方所有武将。战斗开始后立即向地图中央的上庸城移动，击破马岱、马超、赵云和诸葛亮即可救出我方所有武将。前往上庸城中途的武将可以无视之。

诸葛诞 短铁鞭

关卡：合肥新城防卫战

获得条件：战斗开始 7 分钟内击破吕蒙和陆逊。从城的东侧侵入，救出地图北边的满宠。迅速向吕蒙移动，击破吕蒙后再击破附近的丁奉，最后南下击破陆逊。

夏侯霸 破城槌

关卡：上庸防卫战

获得条件：战斗开始后 6 分钟内救出上庸城内我方的所有武将。与钟会相同。

郭淮 连弩炮

关卡：合肥新城防卫战

获得条件：战斗开始后 7 分钟内击破丁奉和朱然。救出满宠后向丁奉移动，击破丁奉和吕蒙,之后从南边绕一圈击破朱然。

贾充 舞投刃

关卡：巴蜀平定战

获得条件：战斗开始后 15 分钟内令钟会军的 3 名武将全部归顺。首先救出各地的我方武将，等救出最后的裴秀后原地待机，这时会出现 3 个刺客，将刺客全部击破后再前往指定的 3 名敌将，将他们击破后即可归顺。

文鸯 掷枪

关卡：成都脱出战

获得条件：击破所有的连弩后逃出成都城。破坏地图右上的 5 个连弩，然后逃出成都城后稍等一会就可出现。

张春华 螳螂铁条

关卡：洛阳动乱

获得条件：战斗开始后 10 分钟内到达玉座之间。。先按系统提示救出我方所有武将，进军的中途除守门的武将外一概无视。击破玉座前的杨琮后令其开门。





他

貂蝉 多节鞭

关卡：长安政变

获得条件：战斗开始后 4 分钟内击破左灵、朱儁、宋果、牛辅、胡封。沿着既定路线一路迅速击破敌将。

吕布 方天戟

关卡：长安夺还战

获得条件：战斗开始后 10 分钟内击破甄姬、张郃、袁绍。战斗开始后立即击破颜良和文丑，移动到地图右端，击破程普后走水路。在水路中击破孙尚香、韩当和黄盖，爬上城墙，击破甄姬和张郃。之后移动到城墙的西端,向袁绍跳下并将其击破。

董卓 爆弹

关卡：天下一武术大会

获得条件：战斗开始后 6 分钟内击破孙坚和黄盖。非常简单，依次打倒两个大众脸武将和两个无双武将后孙坚和黄盖就会出现，击破即可。

袁绍 伸缩剑

关卡：名族威光战

获得条件：战斗开始 10 分钟内让袁家获得第一位评价。开始先迅速击破指定敌将，貂蝉会追赶玩家，可以放到最后解决。之后是输送队的护卫任务，可以先移动到地图中央待机，后方出现蔡文姬、前方出现野盗头，将他们分别击破。在最终阶段会出现大量弩炮和野党头，用觉醒乱舞迅速消灭之。取得第一位后，等所有的战场消息显示完毕，地图中央出现贵重品。

张角 锡杖

关卡：汝南救援战

获得条件：战斗开始后 10 分钟内击破李典。依次击破申仪、袁涣、乐进后开门，来到刘备身边，击破周围的朱灵和奉朗。前往击破张郃，与程远志合流，然后李典所在房间的门会打开，将其击破。

孟获 鬼神手甲

关卡：猛兽爱护战

获得条件：战斗开始 6 分钟内击破袁绍、小乔、月英。按顺序击破出现的敌将即可，战斗开始后能立即见到袁绍，之后小乔出现在地图左边，月英出现在地图右上。

祝融 飞刀

关卡：猛兽爱护战

获得条件：在袁绍和小乔接近动物前将他们击破。袁绍初始出现在地图右边，击破后迅速向地图中央的朵思大王移动并击破。移动到地图中央待机，等小乔在地图左边出现后，在她接近熊猫前击破。

左慈 咒符

关卡：汝南救援战

获得条件：战斗开始后 8 分钟内击破张郃。流程参考张角。

陈宫 兵法简

关卡：官渡迎击战

获得条件：我方武将全部存活的情况下，战斗开始后的 5 分钟内击破张郃。开始先击破地图中央偏下的陈震，延津城南门打开后，击破门内的张郃便可达成条件。

吕玲绮 十字戟

关卡：小沛之战

获得条件：战斗开始 8 分钟内击破关羽和张飞。只需专注击破目标武将击破。战斗开始后向北进军，击破张飞。依次击破中央区域下方的门番和孙乾，前往地图右边关羽所在砦子。中途会出现曹操军的增援，无视即可。到达砦前后步兵队出现，将其击破后开门，最后击破关羽。



游戏心得

赚钱法

PS3版中的卖熊猫大法依然存在，即在将星模式中的派兵所花1000金钱往益州派兵，刷一战回来即可获得熊猫，能卖11000左右。农场每次可获得5000～15000的金钱，通过给厩舍里的动物喂食也能获得武器、支援兽和素材能换钱道具。

将星模式下的连战由于设置了限定时间，所以无法再慢吞吞地转地图，不过相应的是每关报酬倍率提升，合理使用3个护卫武将的技能，依然能快速挣钱。挣钱的核心是“让拥有‘扶翼之力・富裕’的护卫武将击破敌人，回收出现的金钱”，这种方法在最高倍率的关卡下，不足10分钟便可赚取50万以上的金钱。具体方法是先使用战斗技能“敌军召还”，然后让“扶翼之力・富裕”的护卫武将将他们击破。在究极难度下，19连战以后的9.9倍率下每战都能赚到50乃至100万，不用再为了买出满级角色而捉襟见肘了。为了保证护卫武将的杀敌效率，建议使用COST值较高的无双武将，所以统率力99级的角色也是需要准备至少一名的。

不令武将下野的护卫武将强化法

操作方法与上一条相同，进入自由模式选择“武将设定”→“护卫武将设定”→“护卫武将强化”，强化完后过关，再按×键退到开始画面，然后进入自由或将星模式查看，会发现作为强化素材的武将依然留在队伍中。

战斗中的技能切换

本作装备的技能在战斗中是可以自由更换的，高难度下的杂兵战推荐技能为战庭的胜哄、斗志的阳炎、攻击高扬、防御高扬，在对杂兵的攻击力已然足够的情况下，可以将攻击高扬换成哄的声。当遇到特别难对付的敌将，如虎牢关吕布、地方平定战的十常侍这类敌人时，可打开菜单将技能临时切换成白刃一闪、哄的声、钢心胆、攻击高扬。

白金综述

奖杯总数	铜杯	银杯	金杯	白金
43	28	12	3	1

白金难度	4/10
白金所需时间	100小时
在线奖杯	无
最少通关次数	无
有无可能错过的奖杯	无
奖杯BUG或事故	无
硬件需要	无

本作的奖杯总体上比较良心，收集要素相比无印版大幅减少，基本上玩家可以在前30个小时内获得除武器收集、究极难度全关卡通过、全S级和全战功以外的所有奖杯。以下奖杯列表中的部分译法与官方原文不同，并非误写，而是直接表述为最精确的达成方法。

奖杯列表

奖杯	名称	条件
白金	真・三国无双	获得以下所有奖杯
金杯	终极武道	《猛将传》追加的全部新关以“究极”难度通过
金杯	一统天下	完成将星模式下地方平定的最终决战
金杯	终极评价	《猛将传》追加的全部新关过关评价为“S”
银杯	武艺造极	挑战模式下5项挑战全部达到排名第一
银杯	无双收集家	获得全武将的第二秘藏武器
银杯	压制地区	将星模式下在地方平定战中令任意一个地域的制压率达到100%
银杯	贯彻战功	达成《猛将传》追加的全部新关的战功目标
银杯	偏行歧路	达成《猛将传》追加的全部新关的IF条件
银杯	欢声震天	通过《猛将传》追加的全部新关
银杯	熊熊鬼神	打通吕布传的史实和IF路线
银杯	黄金梦	累计获得金额达10万
银杯	修罗草芥	累计击破10万人
银杯	神速	将星模式的地方平定战下，以两场以下的战斗令任意战场的制压率达到100%
银杯	成长巅峰	任意武将达到150级
银杯	名将	任意武将的统率力达到99级
铜杯	新伙伴	操作于禁、朱然、法正、陈宫、吕玲绮各通过一关
铜杯	谈天	看完《猛将传》追加的所有事件对话
铜杯	穷究暴风	挑战模式下“暴风”排名第一
铜杯	穷究彗星	挑战模式下“彗星”排名第一
铜杯	穷究迅雷	挑战模式下“迅雷”排名第一
铜杯	穷究百花	挑战模式下“百花”排名第一
铜杯	穷究烈火	挑战模式下“烈火”排名第一
铜杯	三尖刀达人	于禁达到50级
铜杯	火焰弓达人	朱然达到50级
铜杯	连结布达人	法正达到50级
铜杯	兵法简达人	陈宫达到50级





奖杯列表

奖杯	名称	条件
铜杯	十字戟达人	吕玲绮达到50级
铜杯	最高评价	自由模式下任意关卡的过关评价达到S级
铜杯	完全制压	将星模式的地方平定战，任意战场的制压率达到100%
铜杯	完全胜利	将星模式的地方平定战，制压任意战场中的所有据点
铜杯	善战	将星模式的地方平定战，军团中编入32个武将，在战斗中一将不死过关
铜杯	善理	将星模式下令剩余时间在14分钟以上过关
铜杯	首次锻炼	第一次进行特殊锻炼
铜杯	首次强化	第一次进行护卫武将强化
铜杯	首次技能	第一次指挥护卫武将发动战斗技能
铜杯	技能缭乱	发动所有种类的战斗技能
铜杯	影像缭乱	开放《猛将传》追加的所有影像
铜杯	事件缭乱	开放《猛将传》追加的所有事件
铜杯	桌布缭乱	开放《猛将传》追加的所有壁纸
铜杯	双招杀手锏	用任意无双武将在一场战斗中分别用EX1和EX2击破敌将
铜杯	穷究以一当千	究极难度下在一场战斗中击破1000人
铜杯	穷究疾风迅雷	究极难度下在2分钟内通过任意关卡
铜杯	穷究万夫难敌	究极难度下无伤通过除练习模式以外的任意关卡

难点奖杯打法



武艺造极

白金

取得条件：只需将《猛将传》新追加的关卡以究极难度通过即可，部分关卡只有在自由模式下才会出现，建议用150级的满状态角色配合强力属性武器攻坚，可以尝试同时完成究极难度、战功目标和评价S的奖杯挑战，节省下时间。150级的满状态角色可以在将星模式下的学问所用金钱买，先买经验书再买攻击、防御书。需要注意的是某一关是否以究极难度通过，在本作中是无法查看的，玩家只能自己做笔记，或者按照势力或地点的顺序依次刷过去，随意跳关打会导致记忆混乱。

首先声明一点，特别有角色爱的玩家当然可以选择自己最喜欢的武将攻略，而且任何一个武将满级以后只要手持好武器，通过究极难度都是不成问题的，这次的“白金殿堂”仅从实用和效率的角度来说明。

奖杯说明：武将推荐使用吕布，技能装备“战庭的胜哄”、“斗志的阳炎”、“攻击高扬”、“防御高扬”，战庭的胜哄用于打出攻防提升道具，斗志の阳炎延长其效果时间，一般可以保证关卡中全程处于攻防两倍的强化状态。弓箭兵较多的关卡中，可以把防御高扬换成“藤甲秘术”。

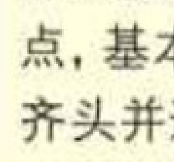
武器当然用吕布标配的方天戟，易武攻击后的攻击力非常恐怖，属性方面只要有“凯歌”基本就能横行，当然配上斩击、雷击、荆棘、神速等更好。第一和第二武器都装备高威力的方天戟，可增加乱舞的威力。主要攻击方式可采用威力大且无法防御的C3派生EX。无双乱舞1能攻击前方广范围，空中无双无法防御，无双乱舞2拥有奇高的威力，都是值得使用的招式。



终极评价

金杯

取得条件：要求将《猛将传》新追加的所有关卡都达成S级评价。评价高低决定于击破数、过关时间和获得武勋这3项，击破数的要求每关不同。过关速度当然是越快越好，一般要控制在10分钟以内。获得武勋可以通过达成2项战功目标获得150点，基本就能保证S，采用究极、S、战功目标三项齐头并进的玩家可采用此法。若懒得完成战功，也可以让护卫武将多次发动自己的战斗技能，然后再多次发动地点确保的指令即可。



无双收集家

银杯

取得条件：收集所有第二迷藏武器，详见前文的本作研究部分。注意必须在“困难”难度以上达成条件。



贯彻战功

银杯

取得条件：要求达成《猛将传》新追加所有关卡的3项战斗目标，不限难度，对于难以取得的战功不妨调到“天国”难度挑战。每关的3个战功目标并不强制在同一次挑战中都达成，如果玩家第一

次挑战只达成了其中两项，那么接下来重打本关时只需达成剩下的一项即可。战斗目标一般分为以某种特定的攻击方式（如旋风连击、觉醒乱舞、无双乱舞等）击破一定数量的敌人；达成本关的特定条件；使用某种特定的战斗技能。尤其是战斗技能这一项战功，玩家必须在进入关卡前就事先查看好，配上拥有该战斗技能的护卫武将，不然就徒劳了。

偏行歧路
银杯

取得条件： 达成《猛将传》追加的所有IF FLAG。前作既有的IF FLAG不在要求内，玩家只需达成魏蜀吴晋的最下方一条线中的IF FLAG，以及吕布传的IF FLAG即可，汇总如下。

名称	关卡
吕布传	虎牢关逃亡战、长安政变、常山之战、定陶之战、寿春之战
魏传	樊城防卫战
吴传	夷陵击退战
蜀传	定军山防卫战
晋传	成都脱出战、巴蜀平定战

欢声震天
银杯

取得条件： 通过《猛将传》追加的所有关卡。将故事模式中的所有关卡都通过并不能解锁该奖杯，玩家还要到自由模式中打完剩下标记着“NEW”的追加关。建议将该奖杯的挑战纳入之前的“武の究极”，不用刻意浪费时间专门打该奖杯，毕竟只要达成“武の究极”，该奖杯也就自动解锁了。

神速
银杯

取得条件： 在将星模式的地方平定战中，将任意一个战场的制压率以两次以下的战斗达成100%。玩家只需将难度调到“困难”，然后以占领战场上所有据点的方式过关，一战就能达到60%左右的制压率，最后只要再打一次“普通”或“困难”便可到100%。如果在究极难度下迅速占领全据点过关，一战就达成100%也不是梦想。但PS3版和PSV版目前存在达成条件也不跳该奖杯的BUG，如果一次成功之后奖杯尚未跳出，那么就接着挑战其他战场，运气不是背到家的话，总有可能回避掉BUG的。官方已公布将修复该BUG的消息，但修复日期尚且未定。

名将
银杯

取得条件： 每名武将的统率力最多是99级，升级方法为尽可能多地在关卡中获得武勋。武勋可通过使用战斗技能、达成战功目标的方法来获得。99级看起来比较可怕，但除了1级~2级需要100点武勋外，其他等级均只要10点武勋就能升一级，关卡完成得好的话，一关升个三四十级都是比较轻松的。

谈天
铜杯

取得条件： 该奖杯并不要求玩家在基地中跟所有大众脸都对话一遍，只要看过所有固定剧情，以及跟每关发令出击的关键人物都对过话即可。比较容易漏掉的是吕布的“定陶の战い”前与门番和华雄的对话。

穷究暴风
铜杯

取得条件： 包括该奖杯在内的以下5个奖杯都在上文的攻略中说过，这里长话短说。上辑攻略中推荐武将为曹仁，但实际上PSV版由于同屏人数较少，曹仁的杀敌效率并不比王元姬高，所以王元姬也是不错的选择。武器依然是镖和方天戟，镖打杂兵蓄觉醒槽，方天戟秒杀敌将。觉醒槽的使用时机是在击破吕布后。

穷究彗星
铜杯

取得条件： 装备两把偃月刀，C4和易武攻击都能高效将敌兵打落悬崖。

穷究迅雷
铜杯

取得条件： 使用轻功适性为4星的武将，武器装备弧刀和方天戟，用弧刀的□+×连打实现超高速移动，遇到敌将后切换成方天戟秒杀。

穷究百花
铜杯

取得条件： 选择吕布，装备两把方天戟，遇到敌将后先使用易武攻击进入强化状态，一套基本就能秒杀。

穷究烈火
铜杯

取得条件： 选用移动快的女将装备两把方天戟快速杀敌，路上不要漏掉任何一个杂兵。

善理
铜杯

取得条件： 在将星模式中挑战“连战”，每一关击破一名敌将可增加30秒，每击破100人增加30秒，达成游击战中的任务增加120秒，最简单的办法就是连续刷天国难度的素材关，一路骑马直奔终点，路上遇到敌将就干掉，很快就能将剩余时间增加到14分钟以上。

技能缭乱
铜杯

取得条件： 战斗技能的种类总数并不多，对照下表记录一下自己还有哪一项战斗技能没有发动过。

战斗技能名称
伏兵
火计
毒罠
本队应援
突击友军
防御友军
伪传令
紧急支援
采集移动
敌军召还
兵粮采集

影像缭乱
铜杯

取得条件： 需要达成《猛将传》中追加的故事模式的所有史实、IF路线并迎来各自的结局，此外还要完成将星模式下的铜雀台建造以及地方平定战的最终决战。

事件缭乱
铜杯

取得条件： 完成《猛将传》中新追加关卡的史实和IF关，虽然IF条件成功或失败时的事件动画不一样，但只需达成其中的任一即可获得另一种。惟一要注意的是吴传的猛将传追加事件需要在“夷陵追击战”中故意不达成IF条件才可获得。

壁纸缭乱
铜杯

取得条件： 将故事模式下吕布线的史实和IF关卡全部完成，然后将于禁、朱然、法正、陈宫、吕玲绮的等级都提升到15以上。

穷究以一当千
铜杯

取得条件： 建议玩家在挑战该奖杯时放慢杀敌将的速度，多等杂兵刷新，有点耐心地跑满战场，找到一两个不断涌出杂兵的据点，慢慢刷就可以达成了。

疾风迅雷 穷究万夫难敌
铜杯

取得条件： 这两个奖杯的达成方式异曲同工，只要在将星模式下选择素材收集关并把难度调到究极，最快过关即可。





做为PS4首发阶段第一期的PSN+免费游戏，《光电战机》以其酷炫的特效和精彩的创意，赢得了媒体以及玩家的充分认可，为次世代下载游戏建立了一个最初的标准，是目前PS4评分最高的下载游戏，甚至还是评分最高的独占游戏，可以说已经出色地完成了它的历史任务。虽说游戏半小时左右就可以通关，但是其未来感十足的外表下，有着传统街机游戏的风骨，反复挑战依然乐趣多多。如此高素质的游戏，又是免费的，居然还有白金，当然是不玩白不玩啦！以下攻略以取得白金奖杯为目标，如果你想要在全球排行系统里榜上有名，那就还得再加把劲哦！

文 胜负师 美编 心の永恒

系统特点

基本玩法

《光电战机》与PS3时代的射击精品《超级星尘》可谓异曲同工，同样是右摇杆射击型的游戏，但只能攻击左右两边，并不能调节更加精细的射击方向，而环形基地的设定感觉上脱胎于《超级星尘》的球形战场，却独具特色。在场地中会不断出现敌人，消灭敌人时，下方的进度条就会上涨，涨满时BOSS就会出现，而进度条也直接变成了BOSS的体力。游戏共分5个关卡，GAME OVER时就算接关也只能从关卡的一开始重来，因此最低限度也要三命过一关才行。在街机模式通过相应难度的关卡后，就可以在选关模式中直接选择，进行有针对的练习了。

加速撞击

《光电战机》与《超级星尘》有一个系统相似点就是都有Boost系统，这是按L1键发动的加速撞击，撞击过程中无敌，可控制撞击的方向，并可以在Boost槽耗尽之前选择松键时机，松开键时自机周围还会产生一定范围的冲击波。用加速撞击干掉敌人会有一定的得分加成，不过Boost槽要随时间回复，可以积极使用，但也不能过分依赖。

保险系统

《光电战机》中的“保险”和一般的射击游戏差不多，会有个数的限制，按下R2键发动保险时，会对整个环形场地发动全屏打击，是危机时刻的保命手段。除此之外，还有一个按R1键发动的Overdrive系统，更加劲爆！通过收集摧毁敌人后出现的能量，蓄满Overdrive槽后方可使用，发动Overdrive时自机无敌，而且敌人的动作会变慢，自身火力则变得非常夸张，几乎可以秒杀任何强敌，相当于另一种形式的“保险”，一般每一关都有使用两三次的机会。Overdrive发动后不能自主停止，会消耗掉所有的气槽。

解救人质

解救人质是本作非常重要的一个系统。每一关都有10个人质，与之对应的是10组冒着绿光的特殊敌人，玩家只有一个不漏地消灭同一组的敌人，才可以释放出一个人质，有的特殊敌人还要按顺序消灭，不然就算失败。释放出人质后，会有箭头指示人质的位置，此时玩家要快速将其捡起，送往我方的救援飞船处，成功解救人质会有火力加强数秒、加分、临时防护罩、增加Overdrive槽等级等随机奖励，其中最爽的当然是加一个保险和加一条命了。没有及时营救的话，会有敌方UFO把人质抓走，人质也可以从环形基地的缺口落下摔死。自机一次只能携带一个人质，而且在携带人质时被敌人打爆，不仅会损失一条命，连人质也会直接死亡。

难度差异

本作一共有四个难度，一开始可以选择Rookie、Experienced、Veteran三个难度，相当于一般游戏中的简单、普通、困难，而街机模式通了Veteran之后会解锁最高难度Master难度。各级难度之间的提升变化非常明显，主要体现在敌人数量增加，普通杂鱼也会发射子弹，敌方火力更密集；解救人质时，我方的救援飞船数量变少，经常要疲于奔命；敌人狂暴化速度加快，在Veteran以上难度时，敌人只要在屏幕中存在数秒就会浑身发红，火力和HP同时加强，变得更难打；BOSS的行动规律变化及火力加强。

机体特征

游戏中可以选择三种机体，游戏过程中、接关时都不能更换机体。

NEMESIS属于敏捷强化型，有着较高的移动速度，BOOST槽也能维持较长的时间，但Overdrive的维持时间特别短，基础射击升级后会追加跟踪导弹，只是威力较低。

FEROX属于平衡型，全能力均衡，没什么特别之处，基础射击升级后也只是加一些威力和射速。直线火力没有什么特点，过于平衡也是此机体的弱点所在。



PHOBOS 属于火力强化型，移动较慢，BOOST 槽消耗也比较快，但是 Overdrive 的维持时间很长，在敌人蜂拥而至或是 BOSS 战时使用效果拔群，基础射击的范围很窄，但是强化后会明显提升威力和射程，命中时会散开形成二次打击，因此威力显示特别夸张，另外还会追加距离很近的散弹来护身。这无疑是游戏中最好用的机体，HARD 难度通关、不接关通 NORMAL 等难点奖杯我都是使用 PHOBOS 取得的。



白金攻略

奖杯总数	34	铜杯	19	银杯	9	金杯	5	白金	1

白金难度	4/10
白金所需时间	6 ~ 10 小时
在线奖杯	无
最少通关次数	3
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
其他需要	无

《光电战机》的白金耗时不长，时间浮动主要还是看玩家的射击游戏水平而定。由于有三架机体各通一遍的奖杯，所以白金至少要打三遍街机模式，不过游戏中还是存在一些难点奖杯，想要一步到位，还是有可能欲速而不达。因此，建议将白金路线定成四周目。

1. 第一周目打简单难度，使用机体 FEROX。这一遍没有特殊要求，正常通关即可，主要是熟悉一下操作和游戏的系统特点。

2. 第二周目还是打简单难度，使用机体 NEMESIS。这一遍我们要做的是拯救每一关的全部人质，有点麻烦，只要一有人质死亡就马上重试，必须一个不漏。NEMESIS 的主武器升级后有大量追踪导弹，这样就不太会漏特殊敌人了，而武器威力低的弱点在低难度下也不明显。

3. 第三周目打困难难度，使用机体为最好用的 PHOBOS。这一遍不仅要以顺利通关为目标，还要至少达成一次 15 倍得分，具体方法见下文。

4. 第四周目打普通难度，使用机体还是 PHOBOS。这一遍的目的是不接关通关，接受过困难难度洗礼之后，你会发现这个目标并非遥不可及，我自己也只是试了两次就成功了。最后一关时注意放轻松，第一次尝试时，我就是在最终 BOSS 处连损三命，主要还是太紧张，第二次便轻松通过。

5. 到目前为止，应该只剩下几个特殊条件的奖杯，按照下文中提示的方法尝试几次，应该都能搞定。

I came, I saw, I blew stuff up
白金

取得条件： 获得除此之外的所有奖杯

Conqueror
银杯

取得条件： 完成全部关卡（任意难度）

You have completed basic training!
铜杯

取得条件： 完成 Rookie 难度的全部关卡

Carry on, nothing to see here
银杯

取得条件： 完成 Experienced 难度的全部关卡

The true RESOGUN starts here...
金杯

取得条件： 完成 Veteran 难度的全部关卡

奖杯说明： 本作的难点奖杯之一，射击游戏基础不好的同学需要反复练习。

Elected official
铜杯

取得条件： 完成第一关 Acis

Certified electrician
铜杯

取得条件： 完成第二关 Ceres

Store no more
银杯

取得条件： 完成第三关 Decima

Winter is not coming
银杯

取得条件： 完成第四关 Febris

Cool trophy!
金杯

取得条件： 完成第五关 Mefitis

Micromanagement
银杯

取得条件： 在一秒钟之内成功解救两名人质

奖杯说明： 很有意思的一个奖杯，由于一次只能捡起一名人质，所以用普通方法肯定无法在一秒之内完成。我们首先需要放出两名人质，利用 L2 键可以将捡起的人质扔出，将他们调整位置到在我方飞船附近，之后捡起其中一个扔向拯救光束，之后立即下移，用射击把另一个人质打到空中去接触拯救光束，这样就能技巧性地达成一秒双救的奇怪条件了。还有人使用了发动 Overdrive 使时间变慢的方式，将一人扔出，然后去捡另一个，算好接触光束的时机也可以成功。

How do I stop this thing?!
银杯

取得条件： 使用一次 BOOST 干掉 50 个以上的敌人

奖杯说明： 这个相对比较简单，在第一关就可以达成。当出现大量杂兵时，把他们引到一起，再使用加速撞击一网打尽。

Congratulations on your driver's licence!
铜杯

取得条件： 在一关里仅使用 BOOST 到达 BOSS 战部分

奖杯说明： 这个条件不是很难，但是有些耗时，建议选择简单难度的第一关来尝试，只使用加速撞击来消灭敌人，不使用其他的攻击手段，撑到 BOSS 战开始时奖杯就会跳出来。由于简单难度的敌人数量很少，就算等 BOOST 槽恢复也不会有太大压力，而且玩家还有三条命的机会。

0 to the D
银杯

取得条件： 在一次 Overdrive 的有效时间内干掉 100 个敌人

奖杯说明： 这个奖杯我是在第三关的 BOSS 处解的，BOSS 放出的方块受到攻击会分裂，用 PHOBOS 机体发动 Overdrive 的话持续时间会比较长，足够打掉所有的小方块，在高难度时数量绝对超过 100 个。

Masterful dodger of revenge bullets and stuff alike
银杯

取得条件： 完成 Master 难度的第一关

奖杯说明： Master 难度真的挺难的，还好白金没有要求 Master 通关，打过第一关对于大部分玩家来说应该都不算什么。

1CC
金杯

取得条件： 不接关完成街机模式的 Experienced 难度

奖杯说明： Experienced 是游戏的第二个难度，也就是普通难度，不过还是建议玩家不要过早挑战这个奖杯，一般来说能打通困难难度的话，应该具有一定的熟练度和适应性了，此时再进行尝试。由于通一遍需要半小时左右，中途最好不要有什么事情打扰到你。值得庆幸的是，奖杯不要求一命通关，所以压力方面没有想像中那么大，可以在前期关卡中把保险省下来，最好不要损失生命数，我们以一关加一条命和一个保险为例，发挥好的话到最后一关一般能有五六条命和五六个保险，这样就比较从容了。因为是保命要紧，有些人质救不到就算了，不要做任何冒险的举动。机体方面当然还是推荐 PHOBOS，越往后越能体现出它的优势来。

INFORMATION | FEATURE | EXPRESS | GUIDE | DOWNLOAD

Humanist 金杯

取得条件： 拯救所有的人质

奖杯说明： 这也是游戏中的难点奖杯，需要一定的耐心，因为很可能需要反复重试多次。我自己是在简单难度达成的，战斗压力会小很多。反正就是一有人质挂掉就重来，慢慢记住所有特殊敌人的出现时间和大致位置，需要按顺序消灭的特殊敌人打的时候就谨慎些。

Denied! 铜杯

取得条件： 从敌人的 UFO 手中拯下一个人质

奖杯说明： 人质在地面上行走一段时间放置不管的话，就会有敌方 UFO 出来将其虏走，把 UFO 打爆就能获得这个奖杯。

Savior of Acis 铜杯

取得条件： 拯救第一关的全部人质

Savior of Ceres 铜杯

取得条件： 拯救第二关的全部人质

Savior of Decima 铜杯

取得条件： 拯救第三关的全部人质

Savior of Febris 铜杯

取得条件： 拯救第四关的全部人质

Savior of Mefitis 铜杯

取得条件： 拯救第五关的全部人质

奖杯说明： 拿拯救全部人质金杯的同时还送 5 个铜杯，值！

Savior 铜杯

取得条件： 拯救一个人质

奖杯说明： 这才是真正白送的奖杯呵呵！

(1+4)x 铜杯

取得条件： 得分倍率达到 5 倍

(5+5)x 银杯

取得条件： 得分倍率达到 10 倍

(10+1.5+3.5)x 金杯

取得条件： 得分倍率达成 15 倍

奖杯说明： 四个难度的得分倍率上限分别是 5 倍、10 倍、15 倍和 20 倍，也就是说，在困难难度至少要达成一次最高倍率才能满足相关奖杯的条件。倍率中断有两种情况，一种是一种情况是自机死亡，还有一种是间隔数秒没有得分。得分行为不仅仅止射杀敌人，解救人质同样可以持续倍率。还有，放保险并不会中断倍率，反而是保持倍率的急救手段。BOSS 战时只要不死亡，倍率会一直持续，不会因为时间关系而中断。利用这一特性，我们可以把的目标关卡定在困难难度的第三关，但是需要玩家打街机模式，在第三关要做到一命不失且倍率不中断，可以达到 14.9X 倍，断了就直接从本关开始重打。成功后进入第四关，只要再坚持一小会儿，就能达成 15 倍得分了。

Let fly! 铜杯

取得条件： 把一个人质扔到拯救光束里

奖杯说明： 没拿到这个奖杯的同学应该是没注意看操作图吧，L2 是投掷哦！

Pilot of Ferox 铜杯

取得条件： 使用机体 Ferox 完成游戏

Pilot of Nemesis 铜杯

取得条件： 使用机体 Nemesis 完成游戏

Pilot of Phobos 铜杯

取得条件： 使用机体 Phobos 完成游戏

奖杯说明： 用三架小飞机各打通一次街机模式即可，但如果中途退出换了别的机体接着打没打过的关卡是拿不到奖杯的。使用顺序参考白金路线中的说明即可。

To the max! 铜杯

取得条件： 将机体升至满级

Fire 铜杯

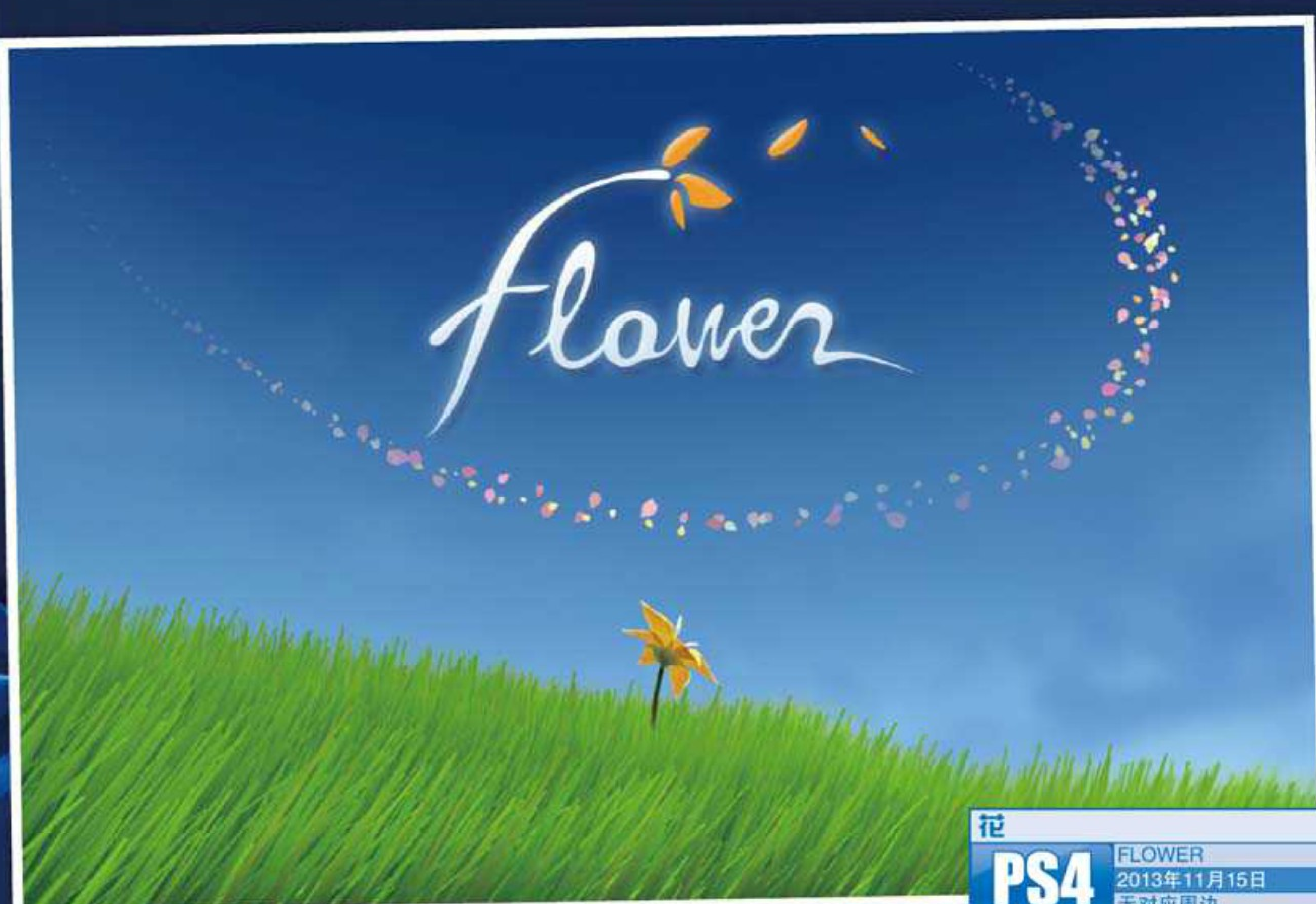
取得条件： 将主武器升至满级

Power 铜杯

取得条件： 将 Overdrive 升至满级

奖杯说明： 只要打街机模式，从头打到尾，所有的升级道具（绿色加号）均不遗漏，那就可以轻松取得这三个升级奖杯了。





2009 年 2 月，极具神秘感的 PSN 下载游戏《花》惊艳登场。在游戏发售之前，几乎没有人能猜到游戏究竟是怎么玩、玩什么的，但华人制作人陈星汉以他独特的游戏理念令世人折服，用充满艺术性的画面语言营造出一个无比治愈、如梦如幻的世界，是 PS3 时代真正意义上的游戏艺术精品。而 PS4 版的《花》拥有 1080p 和 60 帧的流畅画面，堪称《花》的完美形态，具有在次世代主机上重温的价值。本作支持 CROSS-BUY，购买一次便可在 PS4、PS3 和 PSV 三个平台上使用，内容基本相同，但奖杯分开计算，这篇奖杯攻略同样适用于 PS3 和 PSV 版。

文 胜负师　美编 心の永恒

花	SCE	动作
PS4 FLOWER		美版
2013年11月15日	本地1人	6.99美元
无对应周边		对应玩家年龄：全年龄



奖杯攻略

奖杯总数	13	铜杯	11	银杯	2	金杯	1	白金	0

白金难度	3/10
白金所需时间	4 小时左右
在线奖杯	无
最少通关次数	1
有无可能错过的奖杯	无
奖杯 BUG 或事故	无
其他需要	无

1. 如果你之前还没有玩过《花》，建议还是先通关一次后再参考本攻略，因为游戏中有几处峰回路转的设计非常棒，以免影响各位玩此神作的心情。需要说明的是，《花》只能使用六轴功能来操作，玩家需要用六轴控制花瓣飞行，其他所有的按键（包括摇杆和方向键）都是加速。

2. 如果你之前已经体验过了，那么可以一开始就以全隐藏花收集为目标。按照收集提示，并不会有太多困难。

3. 通关后开始补各种特殊条件奖杯，关卡内相关的奖杯最好注意一下，一次取得。其中有个无伤奖杯略有难度，但是采用下文提到的方法可以轻松搞定。

4. 把最后一关打上几遍，刷够一万朵花就 100% 了，全过程一般需要四五个小时。

Discovery（铜杯）

取得条件：取得第一朵隐藏花

Beginning（铜杯）

取得条件：取得第一关所有的隐藏花

奖杯说明：如何取得隐藏花请参看下文。

Palette（铜杯）

取得条件：在第二关给草涂上颜色

奖杯说明：在第二关出现终点后，先不要急着过关，接触周围打开的三组石头之后，就可以给草上颜色了，再等一小会儿，奖杯就会弹出。

flOw（铜杯）

取得条件：在第三关看到浮游生物的化石

奖杯说明：第三关第二区域走右边的分支就可以看到。如果你之前玩过《flOw》这款游戏，一定会很感觉。

Wind（铜杯）

取得条件：第三关经过风车 7 次

奖杯说明：第三关出现终点后，先不急着过关，绕着周围的风车转转，就能取得这个奖杯。



Illunination（铜杯）

取得条件：让水池发光

奖杯说明：这个奖杯可以在第四关或 STAFF 关卡取得。在带头的花瓣发光时，触碰一下水池即可。

Pure（铜杯）

取得条件：第 5 关无伤通过

奖杯说明：会对花瓣造成伤害的物体只存在于第 5 关，但也不会造成 GAME OVER。一开始飞慢一点，应该不难避开带电的物体。最后一段是最大的难度，需要过硬的操作技巧和一些运气。不过有一种取巧的方法，就是飞到画面最上方，不加速，以最慢速度通过，就可以轻松无伤。

Urban（银杯）

取得条件：在第 6 关让整个城市恢复色彩

奖杯说明：让城市中的建筑物恢复色彩的方法是让建筑物周围的铁架全部破坏，并且还要注意一些秋千、排气扇之类的物体也需要恢复色彩。在进入巨大钢塔之前，也有几栋灰暗的大楼，把周边的钢架都撞毁就行了，放慢点速度就不会漏。这个奖杯要过关后才会取得。

Stars（铜杯）

取得条件：STAFF 关卡的所有花朵全开

奖杯说明：STAFF 关卡就是通关后出现的那个相框，进入后每朵花上面会有制作人员的名字，全部触碰不要有遗漏，过关后等一会儿就能取得这个奖杯。

Dream（金杯）

取得条件：找到所有的隐藏花

奖杯说明：每关有 3 朵隐藏花，6 关一共 18 朵，每找到一朵在标题画面的花盆里就会显示一片叶子。取得隐藏花时 PS4 手柄会发出好听的效果音。所有隐藏花的取得方法如下——

Healthy Play（铜杯）

取得条件：在标题画面等 10 分钟

奖杯说明：玩累了，休息 10 分钟，果然是"健康游戏"。

Memories（铜杯）

取得条件：在回放画面等 3 分钟

奖杯说明：回放画面只有打已经通过的关卡时才会出现。过关后不要急着按 START 键回标题画面，3 分钟后就能取得这个奖杯。

Welcome Back（铜杯）

取得条件：和上次游戏相隔一周

奖杯说明：先退出游戏，再把 PS4 的系统时间往后调一个星期以上。再次进入游戏就能自动获得此奖杯。

Nature（银杯）

取得条件：让 10000 朵花开花

奖杯说明：最快的取得方法就是不停打最后一关，这一关有大量的花。可以在找齐所有隐藏花之后再打，一般三四次之后就能取得这个奖杯。

名称	条件
第一关第 1 朵	第一区花全开后出现
第一关第 2 朵	第二区花全开后出现
第一关第 3 朵	第三区花全开后在一块石头的后面
第二关第 1 朵	第一区花全开后出现
第二关第 2 朵	第二区完成后在入口附近会出现新的花，花全开后出现
第二关第 3 朵	第三区花全开后在一个角落里，可在高处俯视寻找
第三关第 1 朵	第一区花全开后出现
第三关第 2 朵	在第二区的隐藏通道里面，多走两次就能找到
第三关第 3 朵	进入第三区时往回走一点就能看到
第四关第 1 朵	在远处的一个草堆后面
第四关第 2 朵	触碰一下破旧的木车后出现
第四关第 3 朵	在发光状态触碰最后一片大草地前面的长形水池后出现
第五关第 1 朵	起点左侧的山上，可在高处慢慢找
第五关第 2 朵	弄翻第二区的两个铁塔后出现
第五关第 3 朵	第三区花全开后不急着走，慢慢找即可
第六关第 1 朵	进入城市后，在惟一可以进入的高楼内部可以找到
第六关第 2 朵	在高速公路上走右边分支，在终点处可以找到
第六关第 3 朵	进入巨大铁塔前的一个排气扇的后面



声与形	SCE	平台动作
PS4	Sound Shapes	美版
	2013年11月15日 本地1人	14.99美元
	无对应周边	对应玩家年龄：全年龄

《声与形》是一款创意十足的2D平台动作游戏，将音乐音效与关卡背景巧妙融合，并可以像《小小大星球》那样自己创造和分享关卡，具备游戏3.0时代的社区特质。当然，游戏中还设有一些范例关卡，均出自艺术气息独特的工作室之手，为玩家的眼睛、耳朵和手指带来特殊的感受。本作另一大特色是超级奖杯神作，游戏中没有铜杯，除了1个白金、1个金杯之外，其他全部都是银杯！本作的DLC价格低廉、层出不穷，有奖杯的DLC目前推出了8个之多，这使得银杯总数达到了惊人的72个！同时，本作对应该云存档，购买一次便可在PS4、PS3、PSV三个机种的相同账号上使用。同时，本作拥有4个分开计算的奖杯组，也就是说，全套拿齐的话，在这一个游戏上就可以赚取4白金、4金杯和288个银杯，对于奖杯迷来说有着莫大的吸引力。

文 胜负师　美编 心の永恒

温馨提示

1.本作在港服上总是慢半拍，具体表现为DLC更新速度要比美服、欧服滞后一个月左右；PS4版并不是港服的首发游戏，目前还没有上架，如果您的主账号是港服的，那么就要稍微等一等。

2.所谓4白金指的是PS3版、PSV版、PS4美服、PS4欧服，而PS4港服的《声与形》从经验来看与美服是同一个奖杯组的几率比较大，但也不排除其他可能性。由于本作奖杯难度较低，基本上算是已经在碗里的肉，为避免买错版本，还是死等港服更新比较好。

3.玩过《声与形》的朋友应该都知道，这个游戏最神的地方在于只要一个版本取得白金了，就可以利用云存档同步达成其他版本的瞬间白金。经过实验我还发现，只要是同一个账号运行游戏，云存档便与地区版本无关，比如说我用PSV在港服主号取得白金，上传云存档后在PS4上用欧服下了一个《声与形》，再登陆原先的港服主号启动游戏，同步云存档后，PS4版的白金连同DLC奖杯就能瞬间取得，而且PS4欧服的DLC是不需要下载的，异常方便。当然，由于PSV只能单账号，所以这种方法要多买一个欧服的《声与形》才行。

4.以下白金路线，以玩家没有玩过本作的其他机种版本为例。

白金攻略

奖杯总数	74	铜杯	0	银杯	72	金杯	1	白金	1

白金难度 3/10	3/10
白金所需时间 7小时左右	4小时左右
在线奖杯 0	无
最少通关次数 1	1
有无可能错过的奖杯 无	无
奖杯BUG或事故 无	无
其他需要 无	无

1.先将游戏升级到最新版本，然后有奖杯的DLC建议全部购买，0.99美元一个。进入游戏后完成教学关卡，之后就开始打挑战关卡。这个部分相当于故事模式，被分为了五个专辑，而每个专辑都有各自主题的四五个关卡，正常通关便能获得游戏中惟一的金杯。

2.通关后开启死亡模式和节奏学院。死亡模式需要在限定时间内吃到一定数量的音符，由于音符出现的位置是随机的，这就使得操作技巧变得没有想像中重要，只要稳定不经常出错即可，过关有比较大的运气成分，只要下一个音符经常能出现在比较近的位置，就很容易过关。死亡模式每过一关就能拿一个银杯。

3.节奏学院也是每过一关得一个银杯，只要对着攻略中的图摆放音符即可。目前所有的DLC奖杯都是节奏学院的追加挑战，对着图摆的话都是一分钟就能搞定一个，非常简单。

4.获得全部奖杯之后，在设定中选项第一项同步云存档，提示成功后在其他机种也下载《声与形》并升级到最新版本。之后登入原先的账号，进入游戏，需要再打一次教学关卡，然后在设定中还是选第一项，同步云存档可能会失败，但不要紧，多同步几次，只要成功了，那么接下来的一两分钟里，你就能看到奖杯不停往外蹦的壮观场面。

白金水准 白金

取得条件：获得DLC奖杯之外的所有奖杯

挑战成功 金杯

取得条件：通过所有挑战关卡

死亡模式：Hills n'Spills 银杯

取得条件：通过死亡模式关卡Hills n'Spills

奖杯说明：本关要求在27秒内获得13个音符。左边会有两团火交替上升，右边有吐火的火山，关卡地形不复杂，移动时尽量保持加速状态，以防时间不够。

死亡模式：Sparkle Darkle 银杯

取得条件：通过死亡模式关卡Sparkle Darkle

奖杯说明：本关要求在23秒内获得10个音符。本关不能在一个青蛙上跳两次，跳两次就撞到上面了。有时候由于惯性不好调头，就在需要回头的时候减速往前再跳一格再回头就好了。

死亡模式：Snake n'Deke 银杯

取得条件：通过死亡模式关卡Snake n'Deke

奖杯说明：本关要求在36秒内获得12个音符。怪物看到玩家后会追着玩家跑，远离一段时间后它会自动回到原来位置。这一关比较看运气，如果音符反复在两边轮流出现音符，建议放弃，重开一局。

死亡模式：Rowdy Cloudy 银杯

取得条件：通过死亡模式关卡Rowdy Cloudy

奖杯说明：本关要求在31秒内获得18个音符。本关要站在右侧吐出的踏板上，本身操作并不难只是时间有点短。遇到音符多次两边轮流出，造成玩家总是往返跑的话就还是重来吧。

死亡模式：Purgatory#1 银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡 Purgatory#1

奖杯说明： 本关要求在 30 秒内获得 20 个音符。这一关地图很大，但实际上只有中间两条传送带可以行动，在传送带要向上快速移动时可以连按跳跃，要向下移动时可以按 R 快速下移。在两条传送带之间切换时，要移动到传送带之间缺口中间偏上的位置跳跃。

死亡模式：Purgatory#2 银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡 Purgatory#2

奖杯说明： 本关要求在 30 秒内获得 20 个音符。同样看似很大实际上只有右边四个位置会出音符，敌人攻击所扔出的红色箱子按节奏两个一组出现，在两个箱子间隔中也可跳过，总的来说本关不难且不太需要靠人品。

死亡模式：Even Horizon#1 银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡 Even Horizon#1

奖杯说明： 本关要求在 37 秒内获得 19 个音符。同样是两条传送带，两个方向会按一定的节奏射出激光，频率较高。移动的心得和之前一样，这个需要多加练习，是比较有难度的一关。

死亡模式：Even Horizon#2 银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡 Even Horizon#2

奖杯说明： 本关要求在 30 秒内获得 38 个音符。本关敌人会按节奏射出横向激光，一定要熟悉频率跳起躲过激光，推荐采用连续的小跳、小跳、大跳来躲避。因为本关的音符看起来很多，但出现范围很小，收集起来没什么难度，所以以躲过激光为优先目的。

死亡模式：Thermogenia#1 银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡 Thermogenia#1

奖杯说明： 本关要求在 30 秒内获得 16 个音符。熟悉之后还算比较容易，如果音符出现在右上角落平台，可以在左边上层直接按住加速跳过去，省去了攀爬的时间。

死亡模式：Thermogenia#2 银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡 Thermogenia#2

奖杯说明： 本关要求在 27 秒内获得 18 个音符。电从左到右依次出现，速度比较快，需要不停跳跃，收集音符的时间也很紧张。左边的怪完全是用来吓人的，正常跳跃不会碰到。

死亡模式：Mechanica 银杯

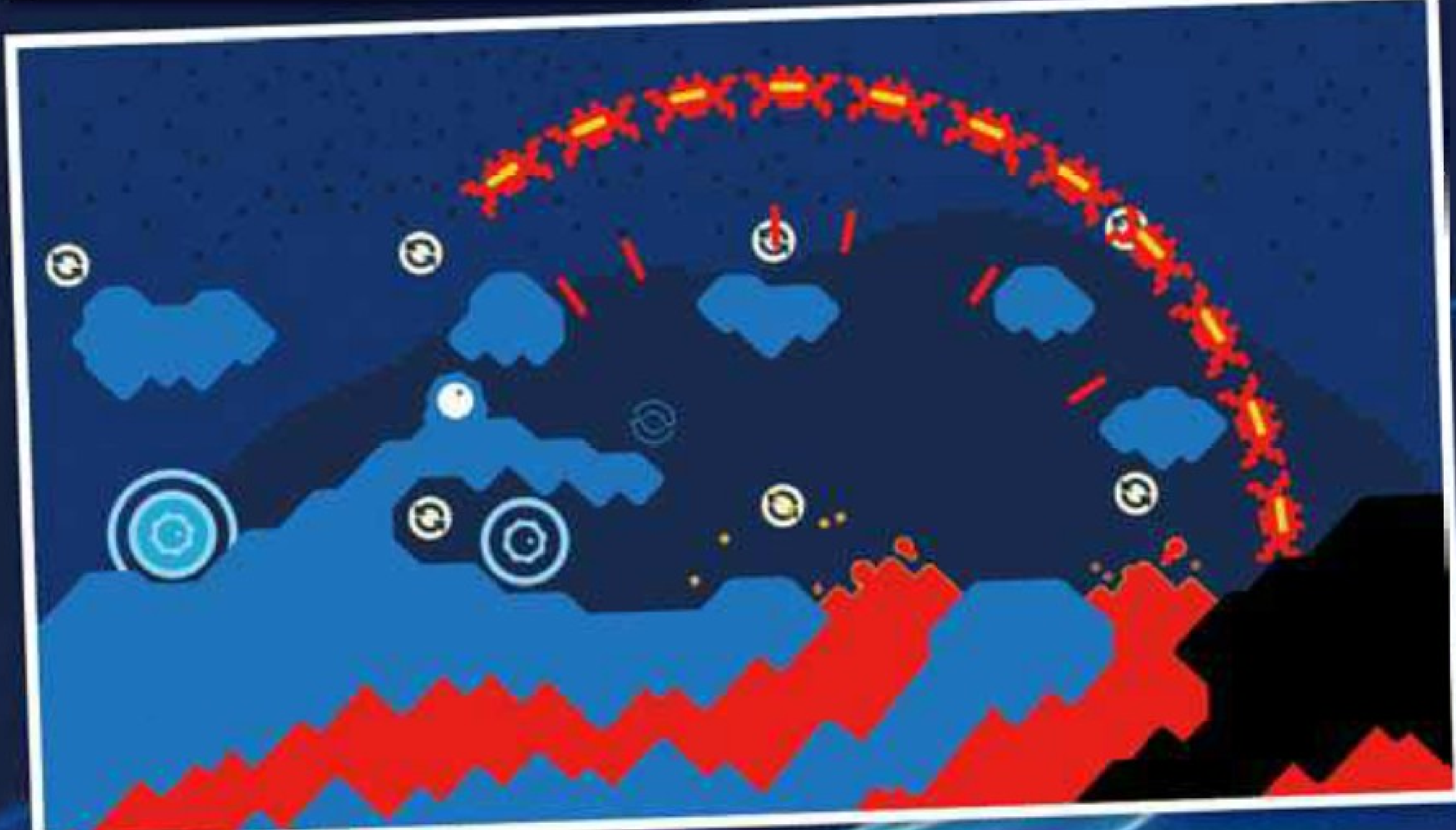
取得条件： 通过死亡模式关卡 Mechanica

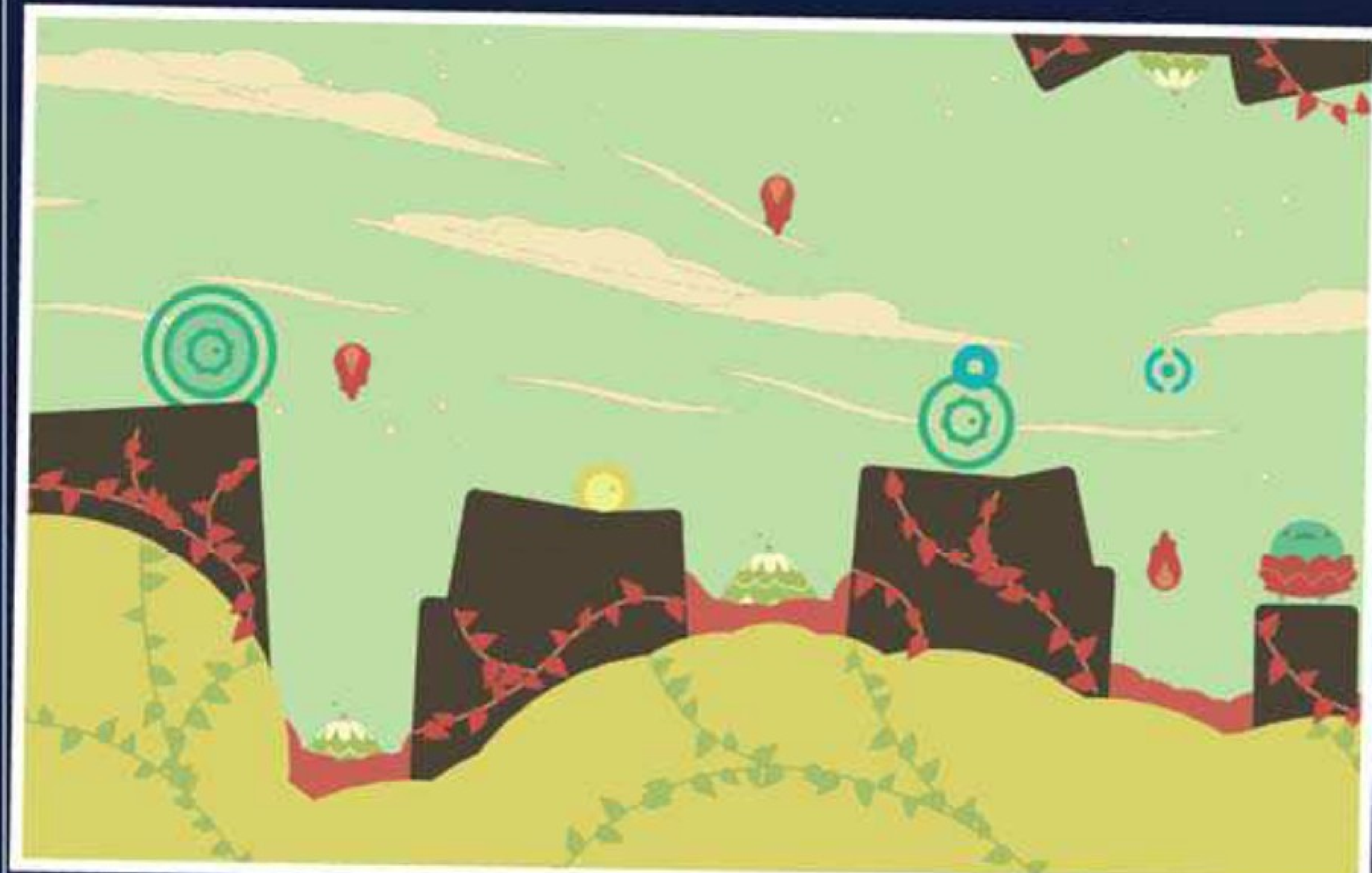
奖杯说明： 本关要求在 63 秒内获得 20 个音符。这关地图非常大，而且要躲的东西横向有两个，还有两个锯齿，很麻烦。这关比较需好运，如果音符一直左右两边交替出现肯定来不及。

死亡模式：Aquatica 银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡 Aquatica

奖杯说明： 本关要求在 32 秒内获得 18 个音符。关卡左边两个锯齿是两侧来回移动的，右边两个锯齿是顺时针转动的，还不能向上冲太猛因为上方也是不能碰的。飞行器控制起来惯性挺大，加速时注意不要冲太猛，接近音符时轻点方向收集，防止冲过头也节约时间。





死亡模式：Extraterrestria 银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡 Extraterrestria

奖杯说明： 本关要求在 37 秒内获得 18 个音符。同样是控制飞行器，不要没目的乱跑，音符出现大多都在射击的弹道上，等射击结束快速收集即可，难度不大。

死亡模式：Disasteriods 银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡 Disasteriods

奖杯说明： 本关要求在 30 秒内获得 38 个音符。本关要求在 29 秒内获得 16 个音符。在圆环上加速可以加快圆环转动，同一个圆环可能随机出好几个音符，属于比较简单的关卡。

死亡模式：Galaxanoids 银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡 Galaxanoids

奖杯说明： 本关要求在 38 秒内获得 16 个音符。音符出现在两个蓝色物体周围，四周的红色怪是按一定节奏同时攻击的。建议尽量在蓝色物体上顺着转动方向走，不要逆向行走。本关既要熟悉操作，同时也要音符出现位置给力，属于较难的关。

死亡模式：Invaderoids 银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡 Invaderoids

奖杯说明： 本关要求在 29 秒内获得 10 个音符。中间的踏板会消失，上下的都有怪物射击玩家，这一关主要就是攀爬在四个怪身上跳跃。遇到底下两个同时瞄准时可以在踏板上稍作停留，等激光消失后再跳走，时间上正好来得及。

死亡模式：Break-a-noids 银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡 Break-a-noids

奖杯说明： 本关要求在 29 秒内获得 12 个音符。踏板上的弹跳游戏，在空中可以调整方向，踏板跟着着玩家移动，但是注意移动速度过快踏板会跟不上。这一关主要考虑的是如何躲避火球，时间非常充裕。

死亡模式：Cities 银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡 Cities

奖杯说明： 本关要求在 38 秒内获得 12 个音符。本关地形不复杂，但是地图很大。地图中火箭随着节奏移动，威胁不大。如果音符反复在角落里出现就只能重新尝试了。

死亡模式：Touch the people 银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡 Touch the people

奖杯说明： 本关要求在 33 秒内获得 20 个音符。隔段时间上方会放一堆虫子，在红色菱形区域里的虫子比较难看清，要小心。

死亡模式：Spiral Staircase 银杯

取得条件： 通过死亡模式关卡 Spiral Staircase

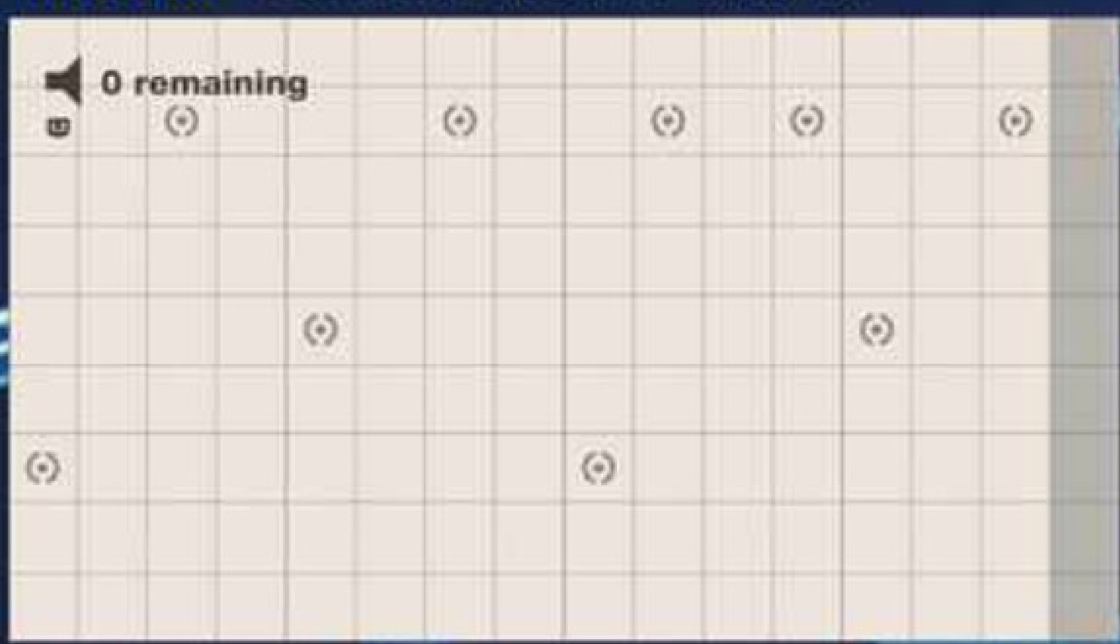
奖杯说明： 本关要求在 22 秒内获得 20 个音符。按左摇杆操纵方向，敌方蜘蛛移动速度非常慢，基本构不成威胁。本关时间很短，难点在于快速收集音符，好在音符出现的点基本就那么几个，不太靠人品。

INFORMATION FEATURE EXPRESS GUIDE DOWNLOAD

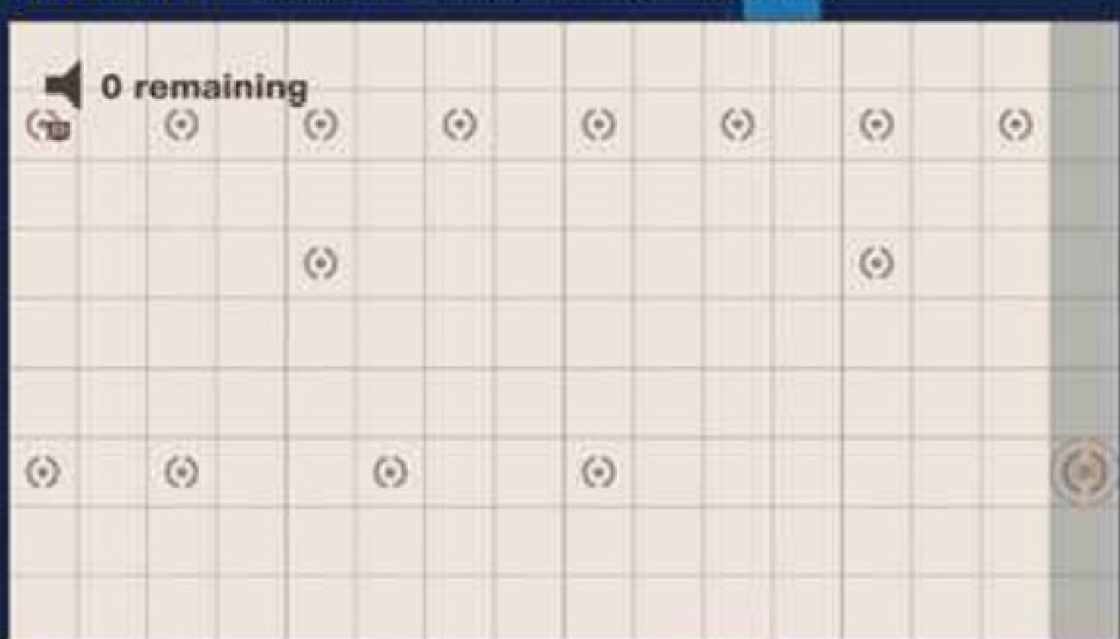
情报整合
独家特企
新作前瞻
攻略宝典
下载佳作

节奏学院图解攻略

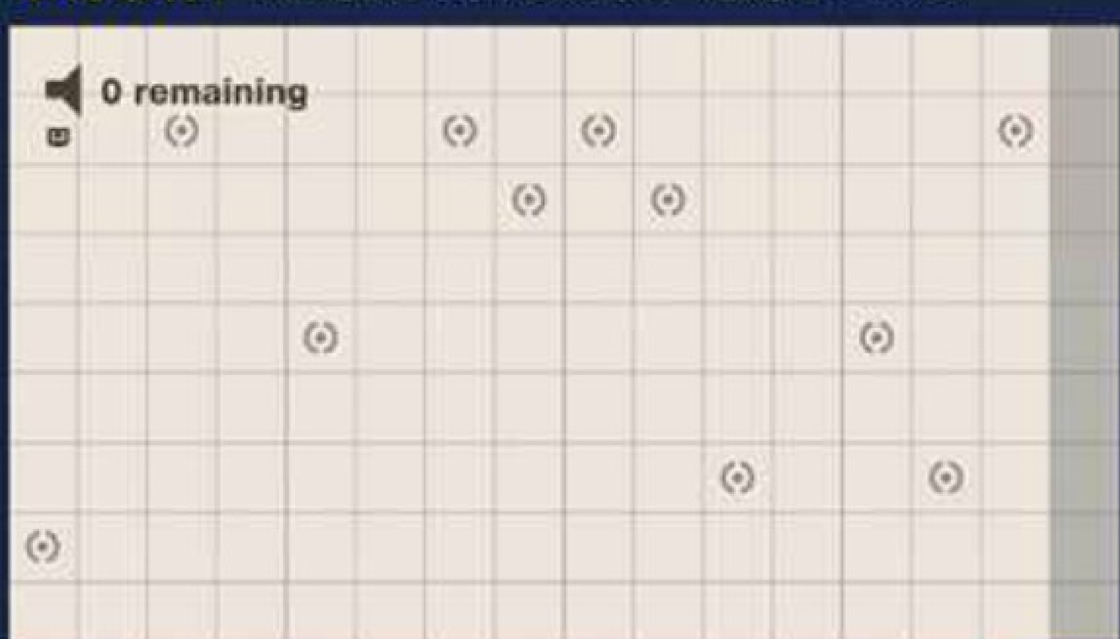
节奏学院：井然有序
银杯
取得条件：通过节奏学院关卡：井然有序



节奏学院：微潮流
银杯
取得条件：通过节奏学院关卡：微潮流



节奏学院：呛辣 Hi-Hat
银杯
取得条件：通过节奏学院关卡：呛辣 Hi-Hat



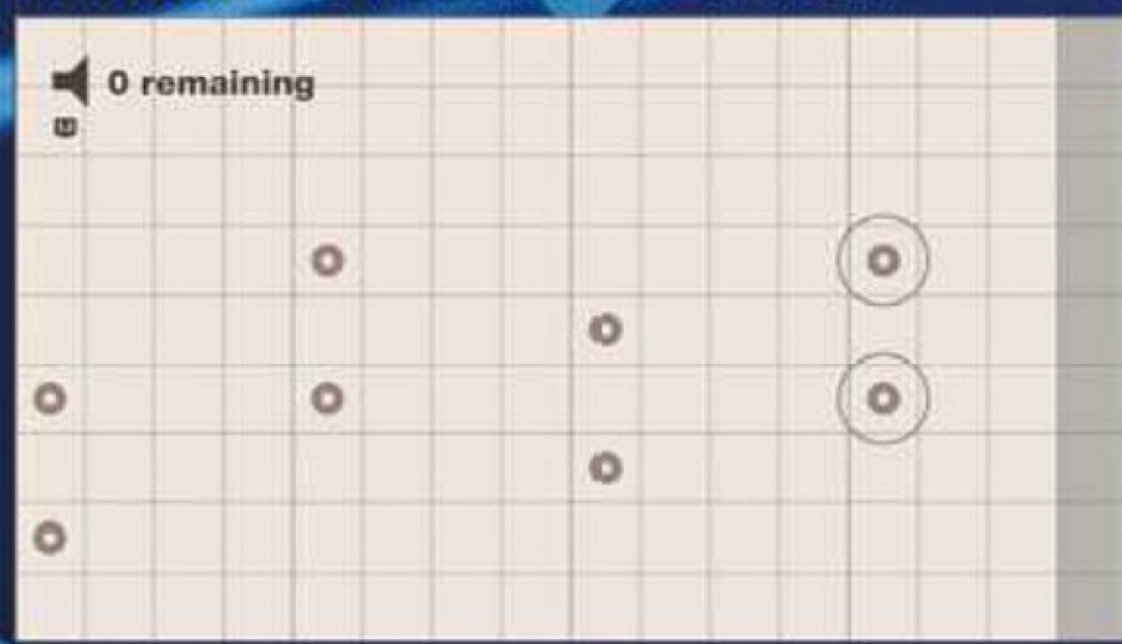
节奏学院：摇篮曲
银杯
取得条件：通过节奏学院关卡：摇篮曲



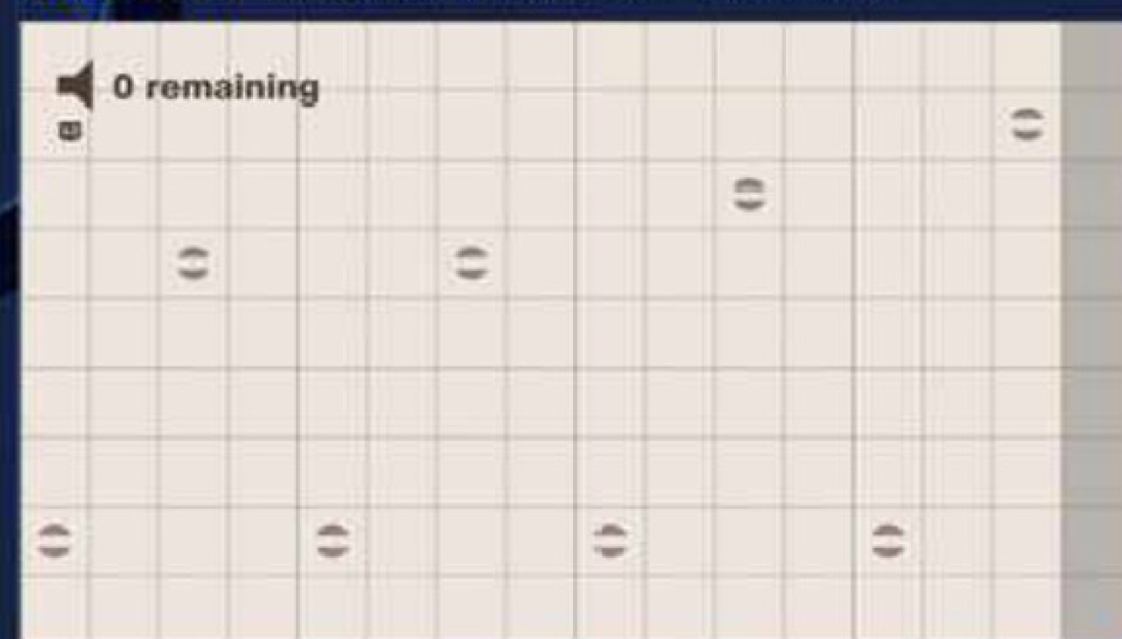
节奏学院：和旋
银杯
取得条件：通过节奏学院关卡：和旋



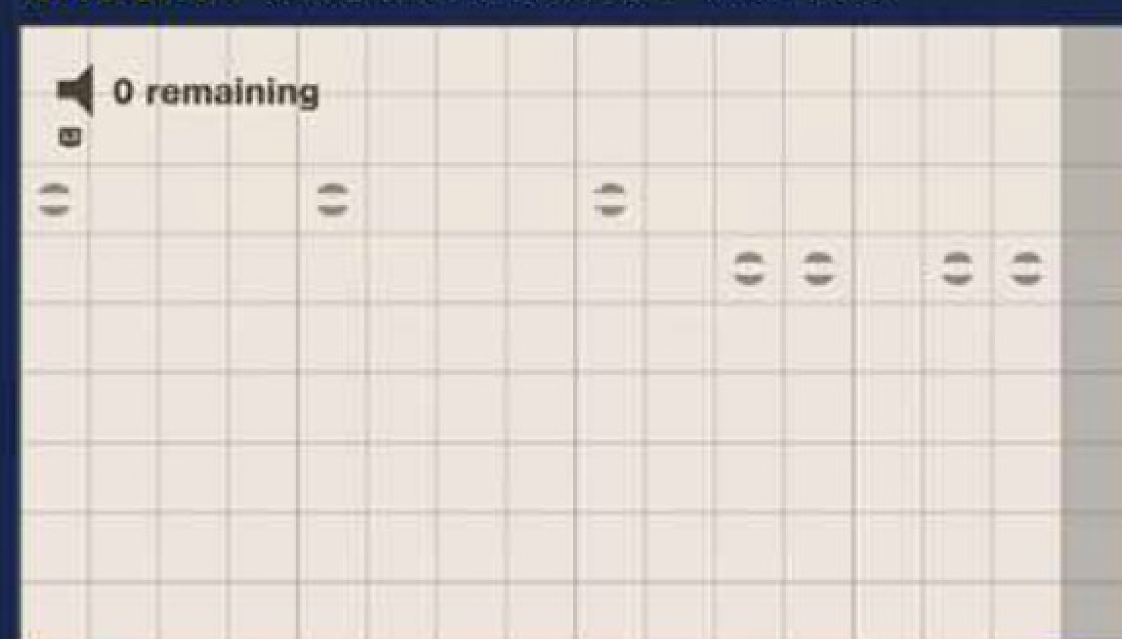
节奏学院：弦外之音
银杯
取得条件：通过节奏学院关卡：弦外之音



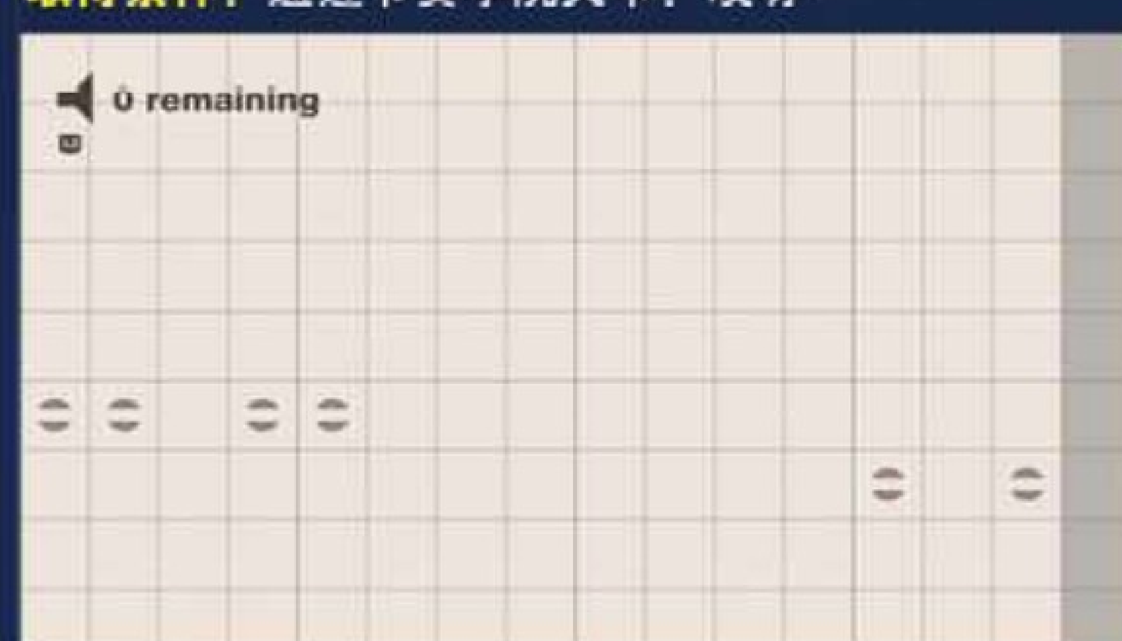
节奏学院：滚动乐趣
银杯
取得条件：通过节奏学院关卡：滚动乐趣



节奏学院：风声鹤唳
银杯
取得条件：通过节奏学院关卡：风声鹤唳



节奏学院：哎呀
银杯
取得条件：通过节奏学院关卡：哎呀



节奏学院：贝斯骰子
银杯
取得条件：通过节奏学院关卡：贝斯骰子



节奏学院：剪辑，切削并刮动
银杯
取得条件：通过节奏学院关卡：剪辑，切削并刮动

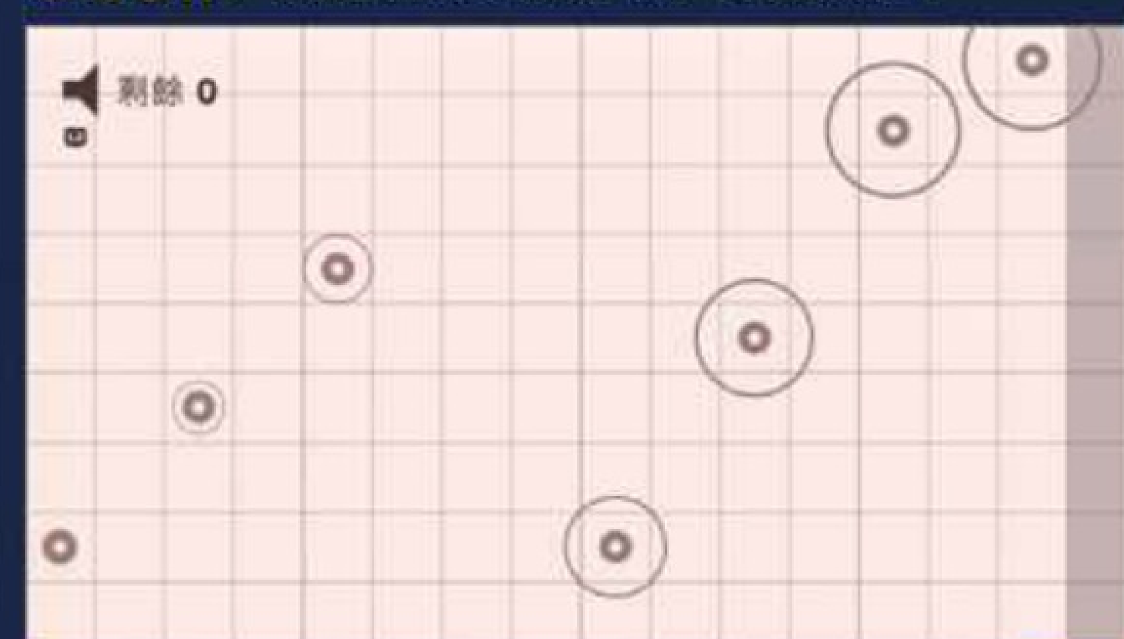


节奏学院：静音技巧
银杯
取得条件：通过节奏学院关卡：静音技巧

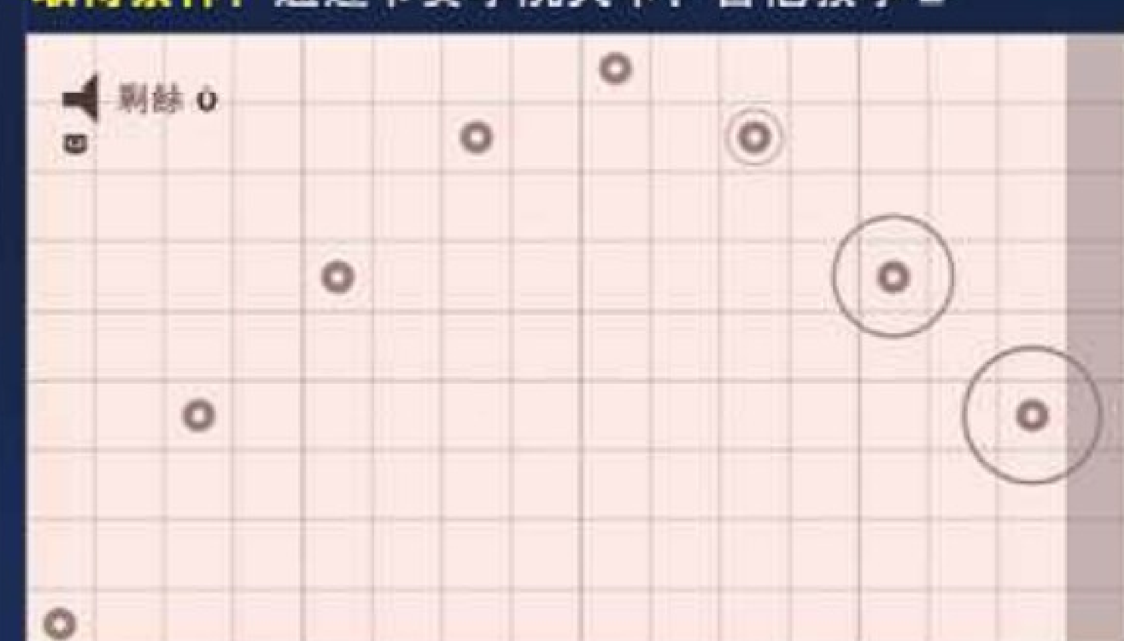


●DLC1：演奏音效包

节奏学院：吉他教学 1
银杯
取得条件：通过节奏学院关卡：吉他教学 1



节奏学院：吉他教学 1
银杯
取得条件：通过节奏学院关卡：吉他教学 2

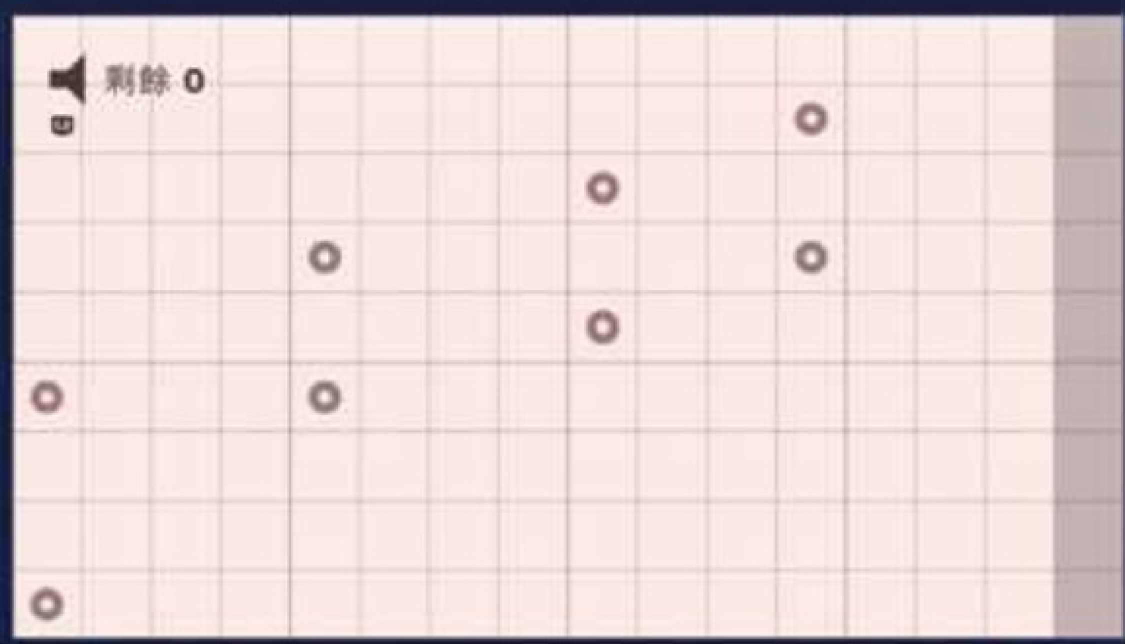


节奏学院：魔幻 Kalimba
银杯
取得条件：通过节奏学院关卡：魔幻 Kalimba



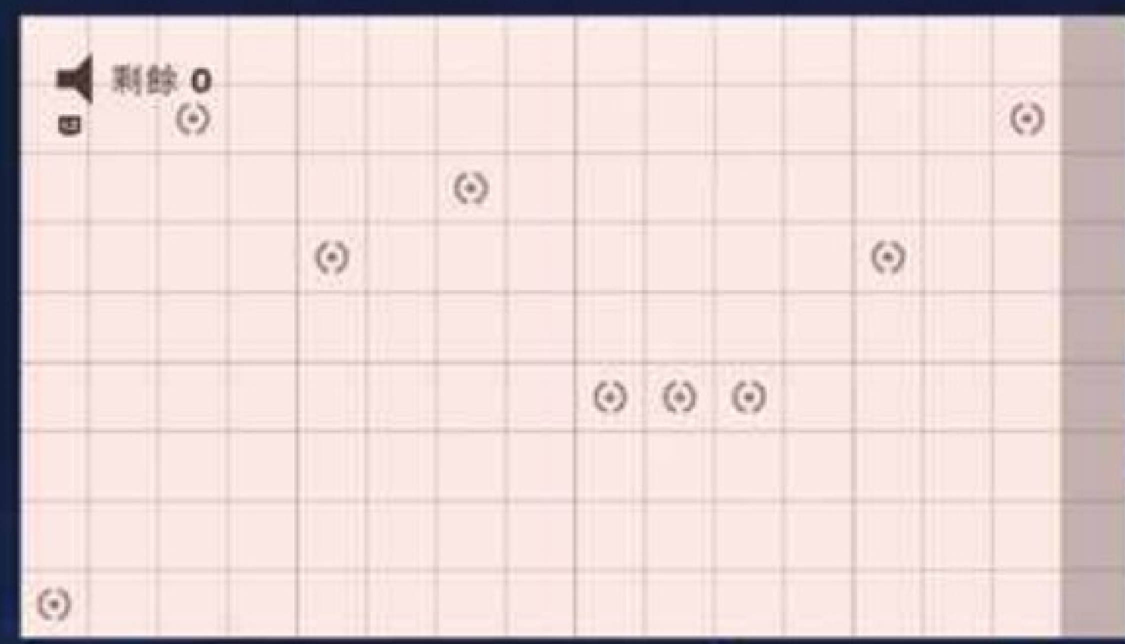
节奏学院：钢琴大师 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：钢琴大师



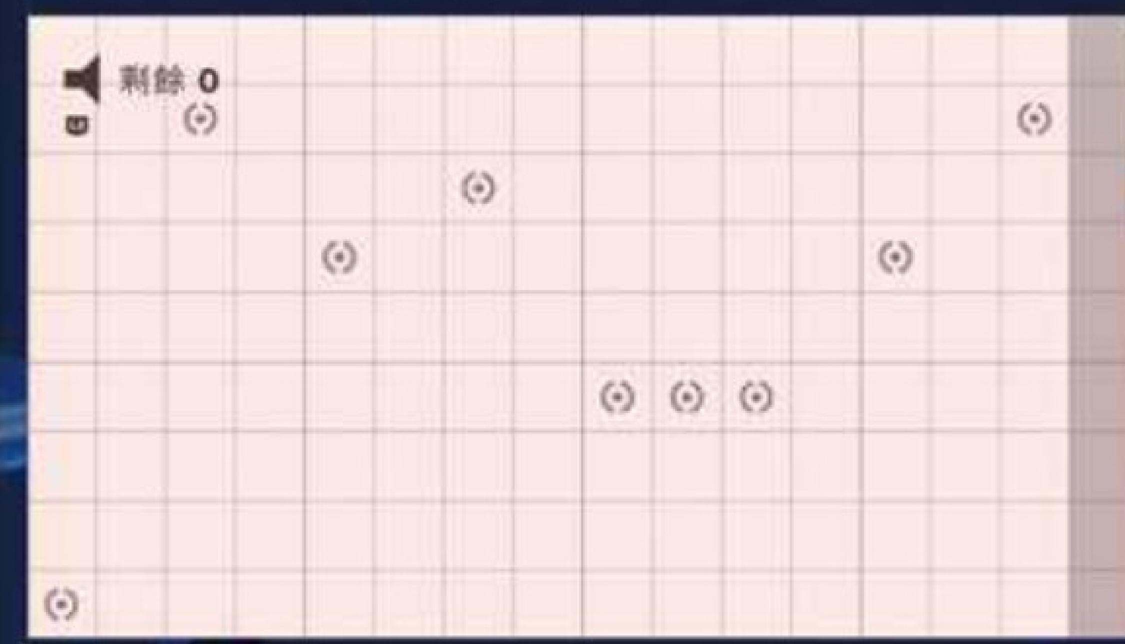
节奏学院：机器人入侵 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：机器人入侵



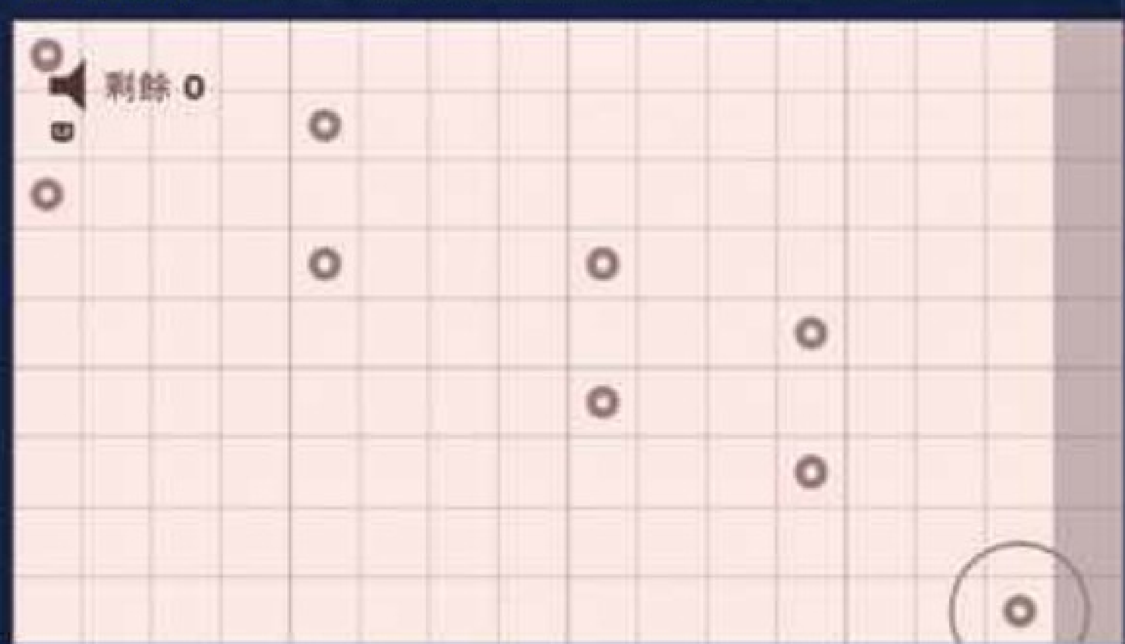
节奏学院：异世界 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：异世界



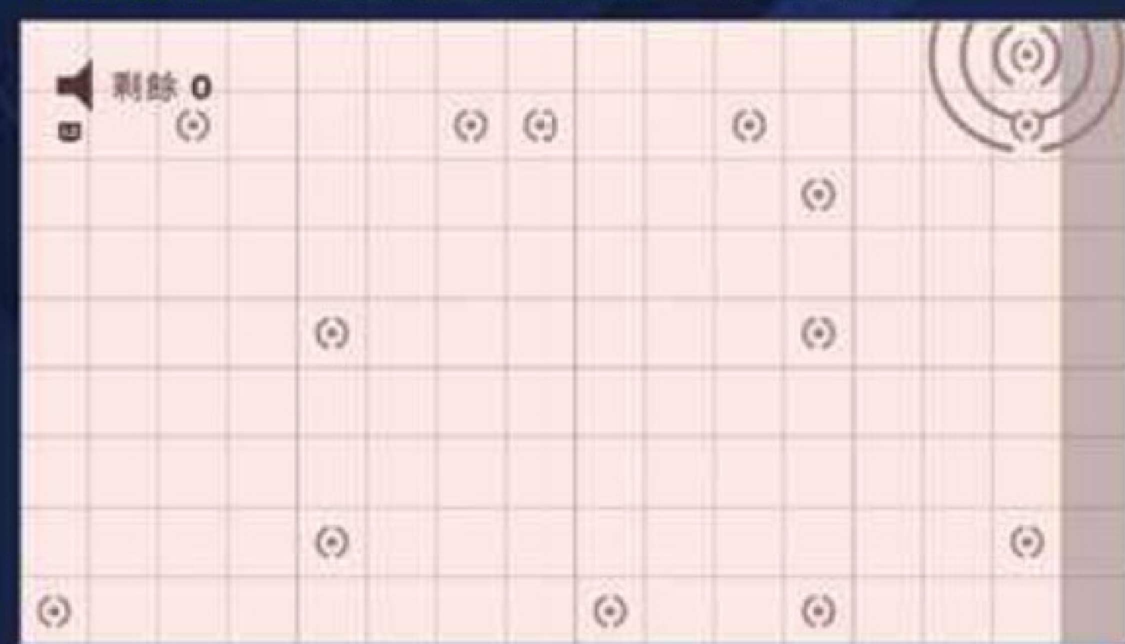
节奏学院：合音小天使 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：合音小天使



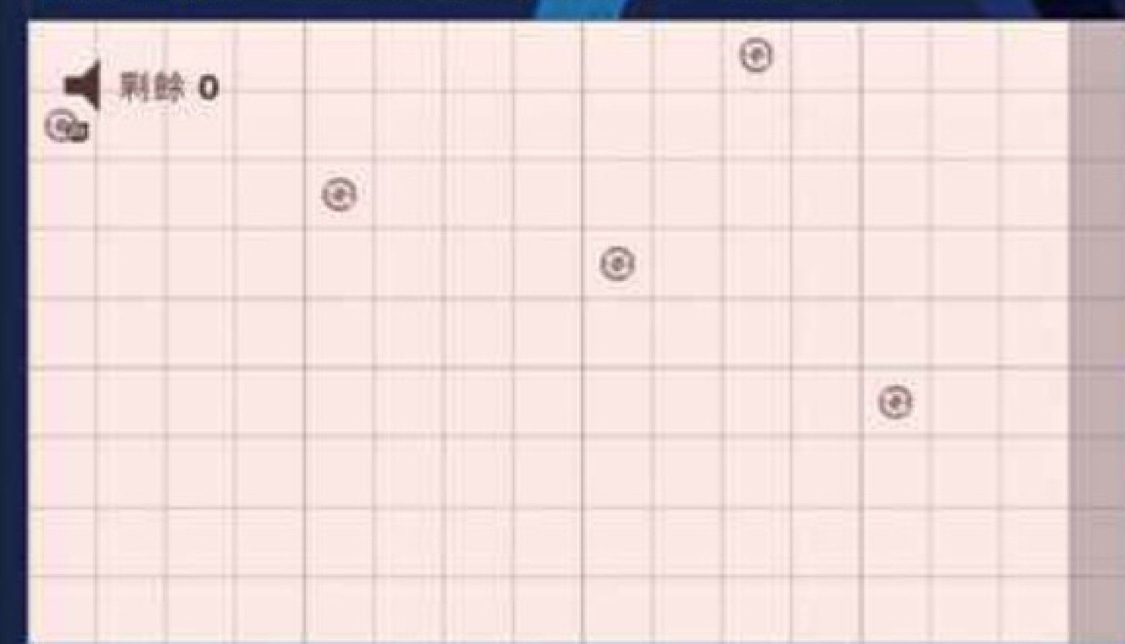
节奏学院：舞池英雄 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：舞池英雄



节奏学院：请投币 银杯

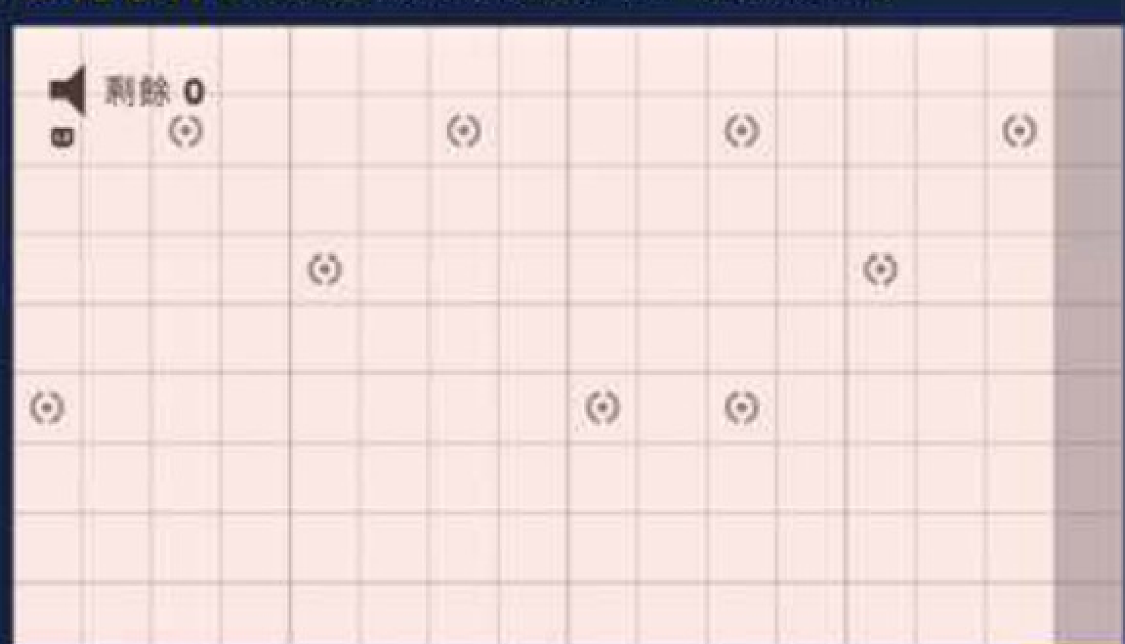
取得条件：通过节奏学院关卡：请投币



●DLC2：鼓组音效包

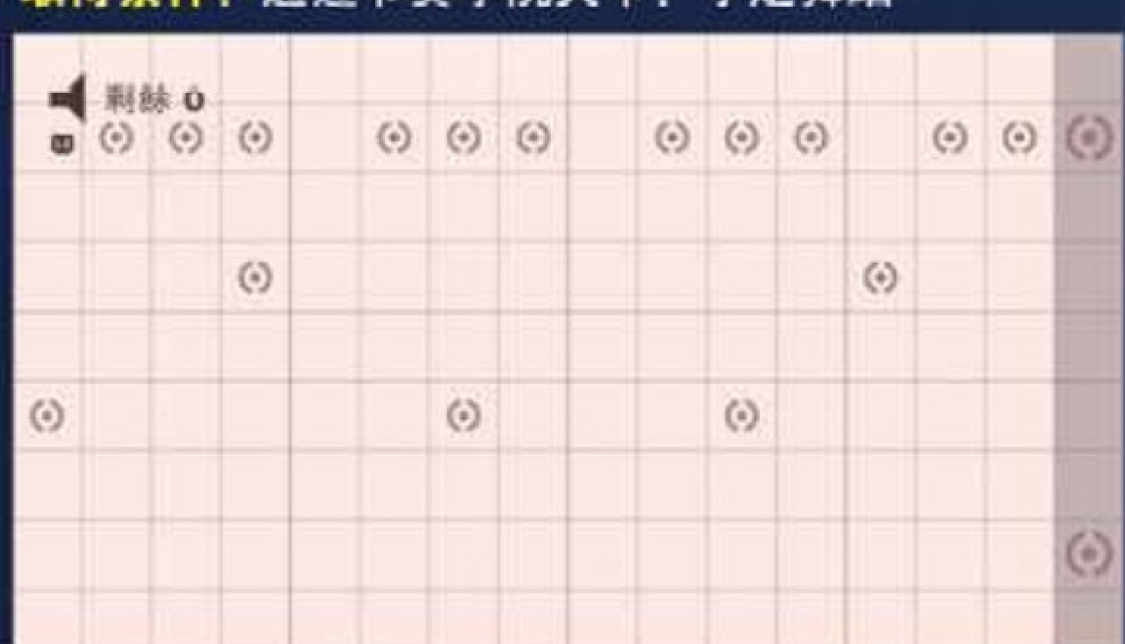
节奏学院：摇滚基础 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：摇滚基础



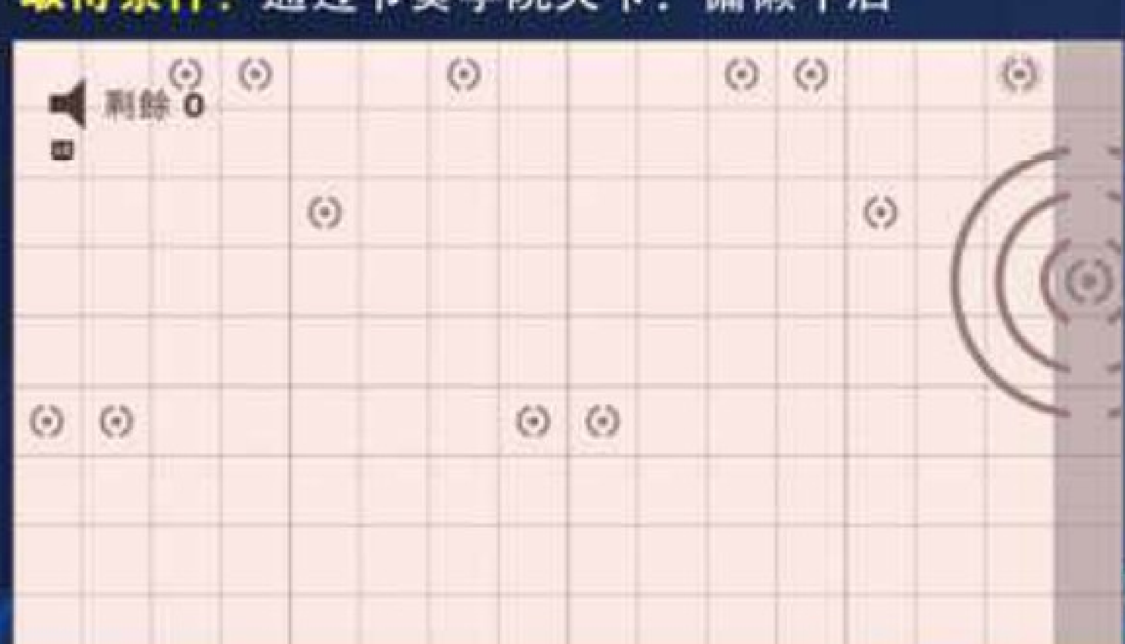
节奏学院：摇滚基础 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：手足舞蹈



节奏学院：慵懒午后 银杯

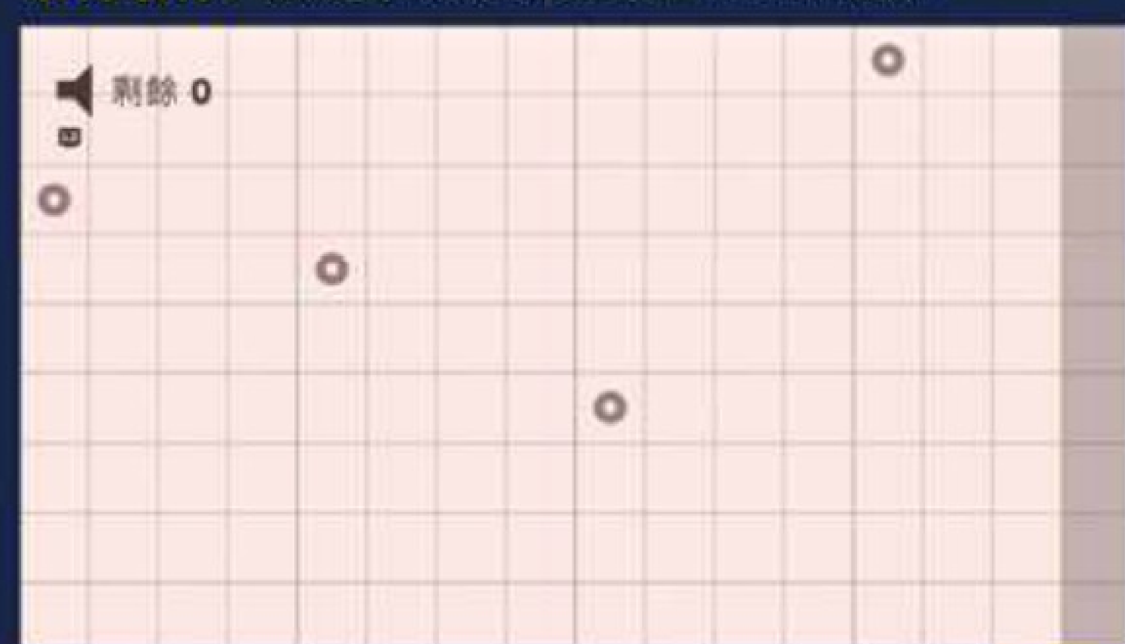
取得条件：通过节奏学院关卡：慵懒午后



●DLC3：8-Bit音效包

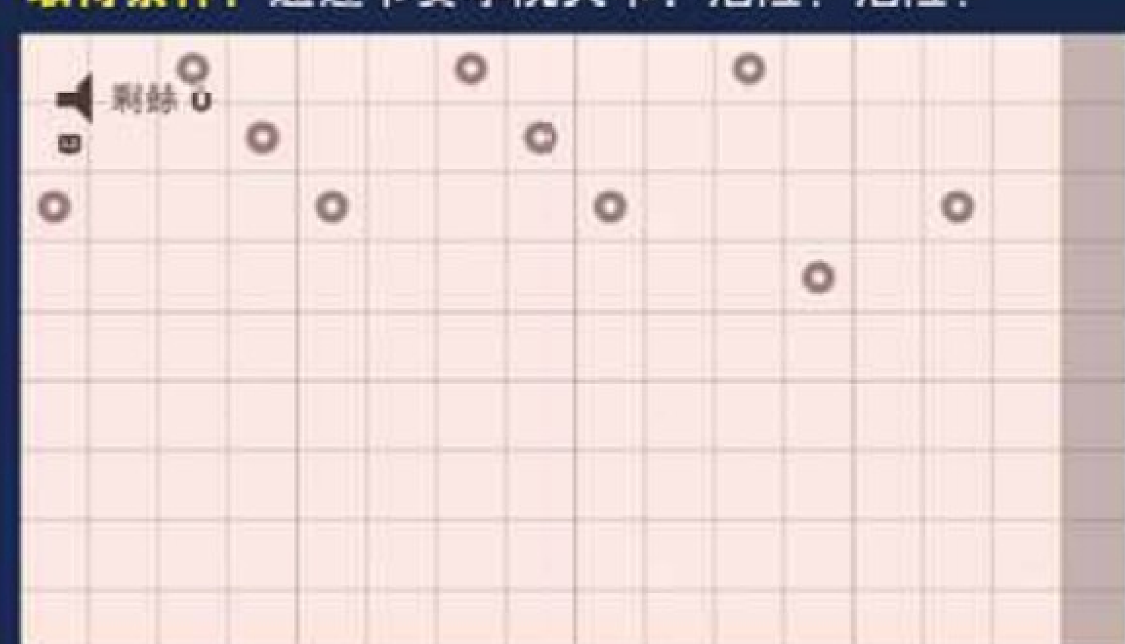
节奏学院：8-Bit 旋律 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：8-Bit 旋律



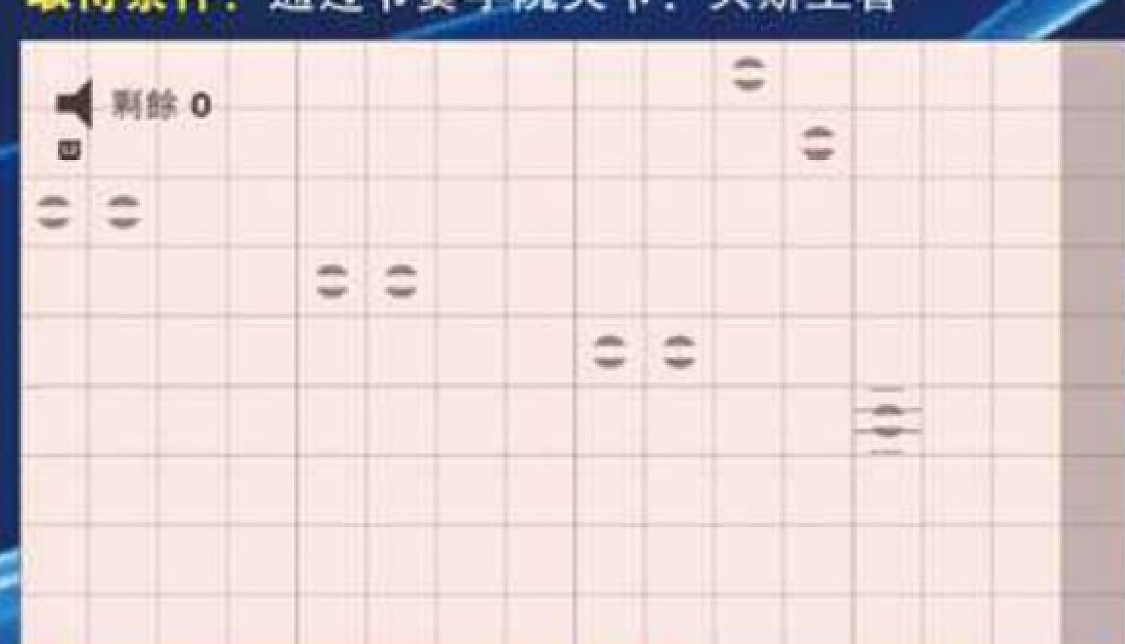
节奏学院：危险！危险！ 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：危险！危险！



节奏学院：贝斯王者 银杯

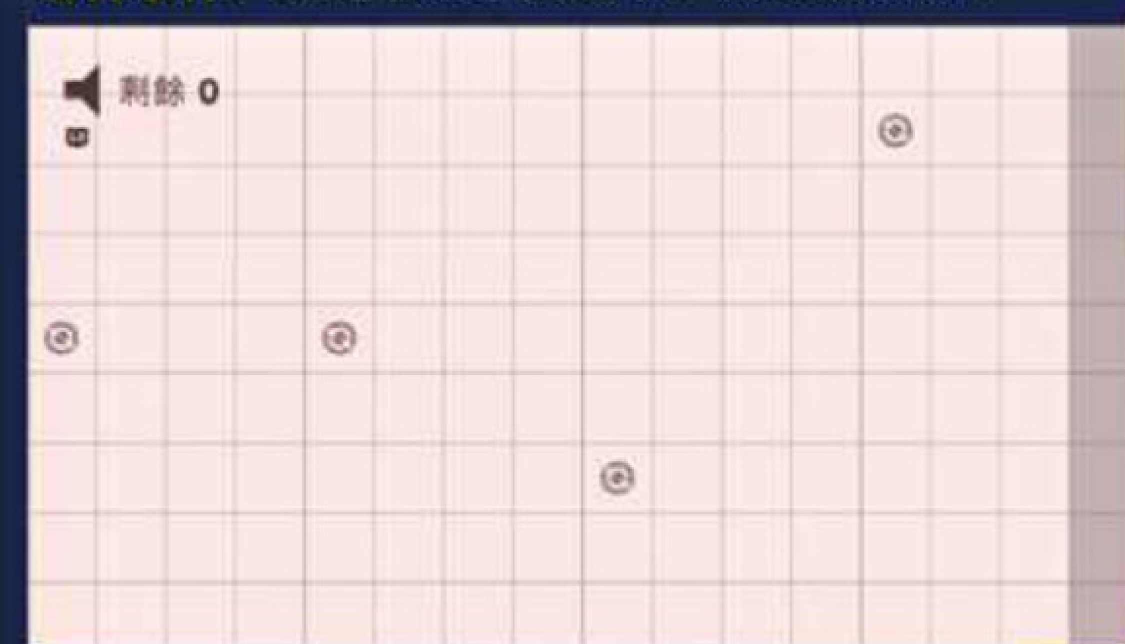
取得条件：通过节奏学院关卡：贝斯王者



● DLC4 :Do You Wheelie Want to Hurt Me

节奏学院：疯狂效果器 1 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：疯狂效果器 1



节奏学院：疯狂效果器 2 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：疯狂效果器 2



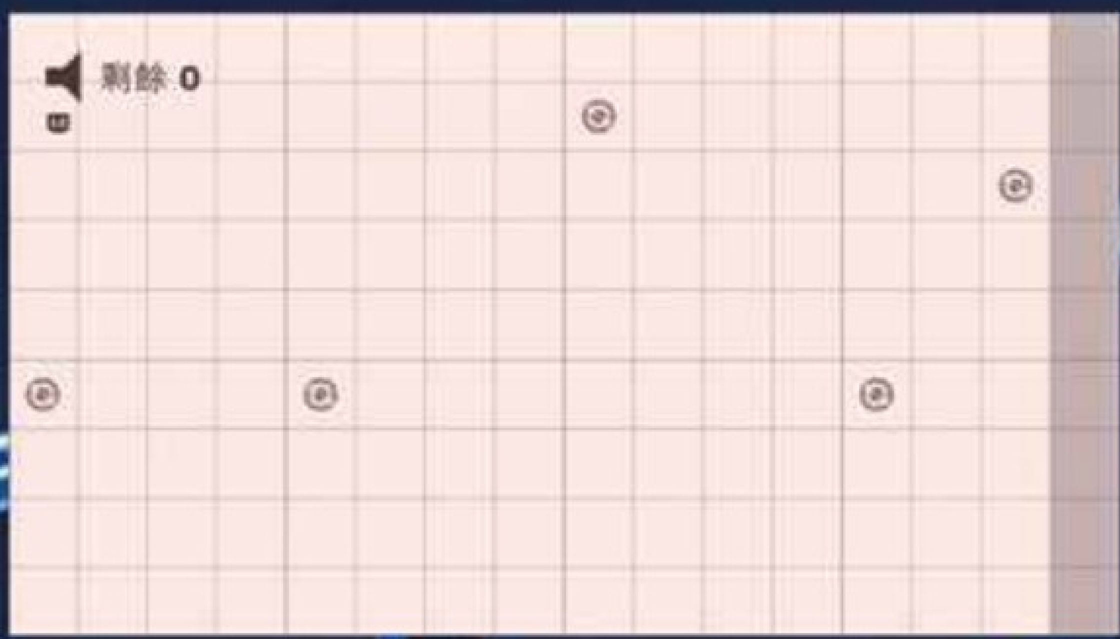
节奏学院：效果骇客 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：效果骇客



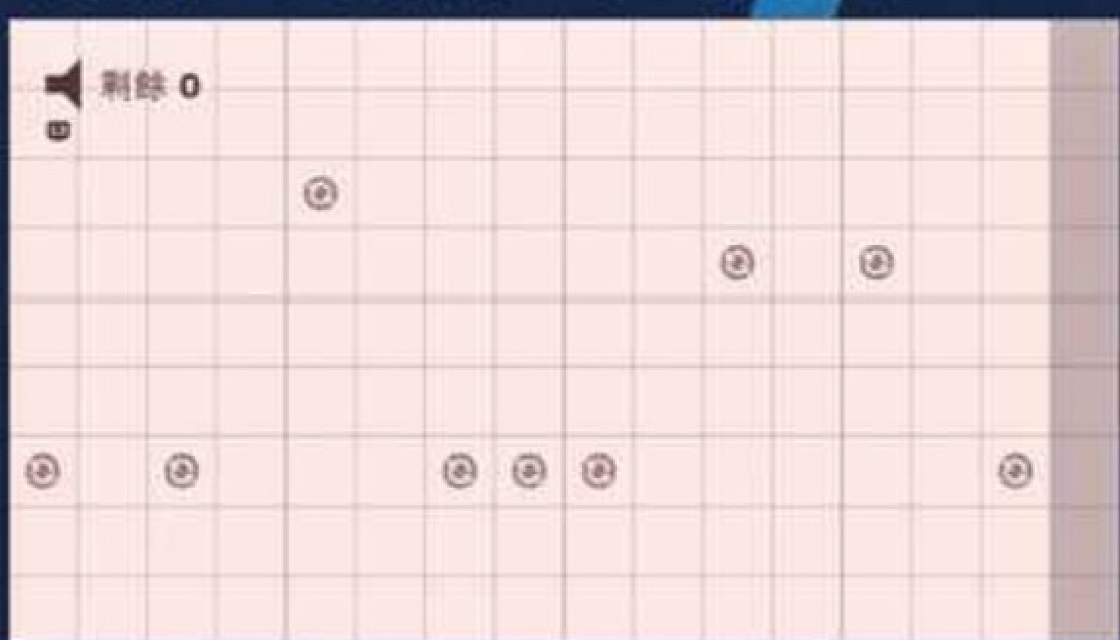
节奏学院：金属跳板
银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：金属跳板



节奏学院：斩斧重击
银杯

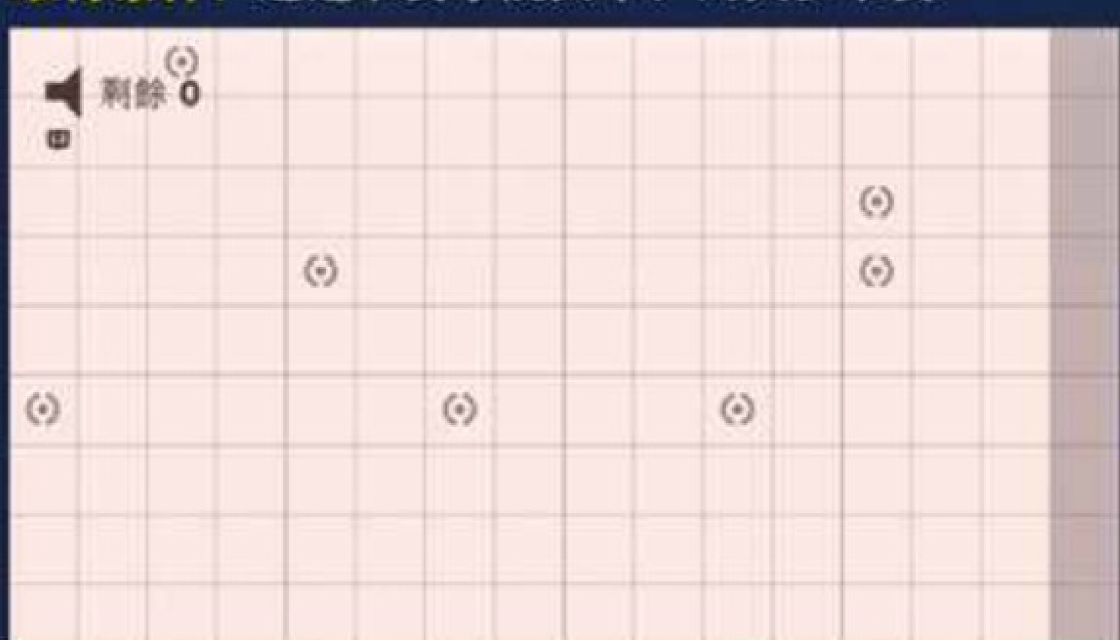
取得条件：通过节奏学院关卡：斩斧重击



●DLC5：80年代音效包

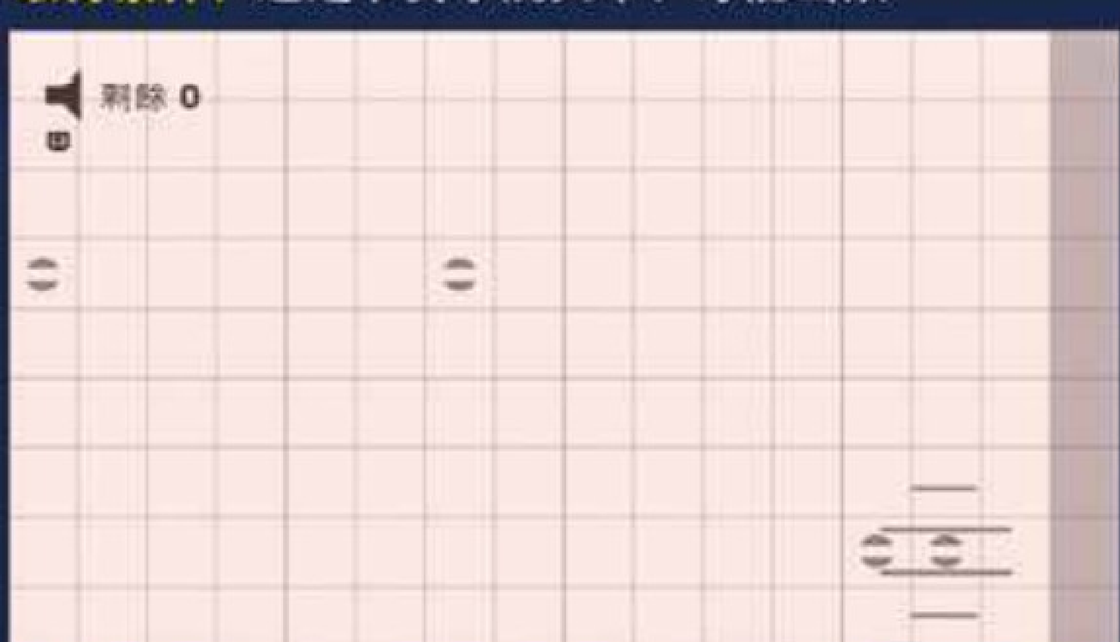
节奏学院：阿夫罗节奏
银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：阿夫罗节奏



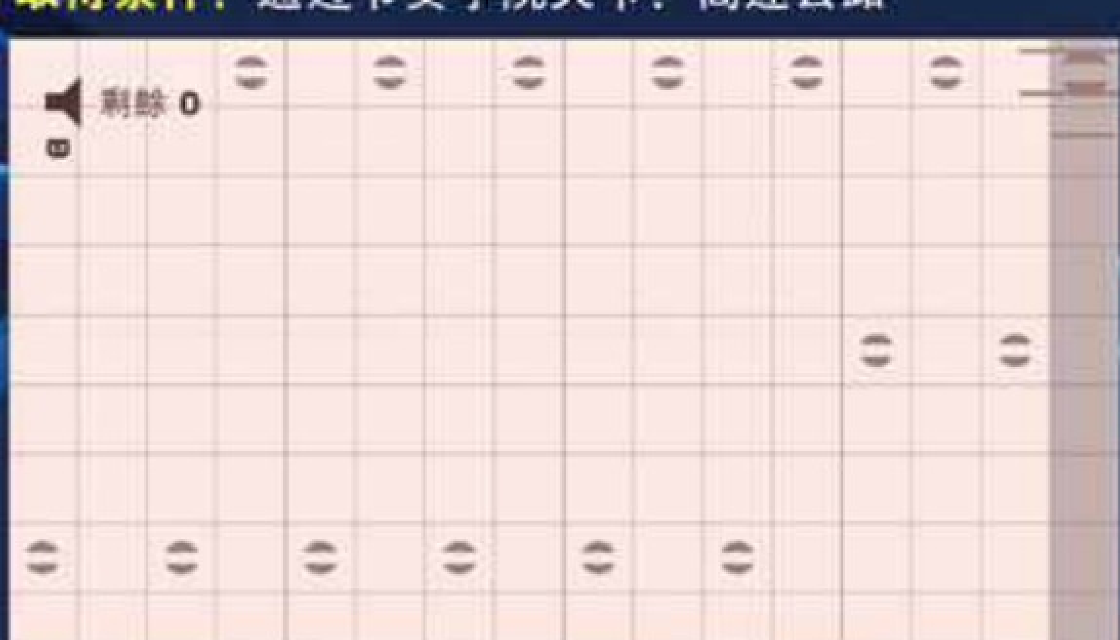
节奏学院：才能出众
银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：才能出众



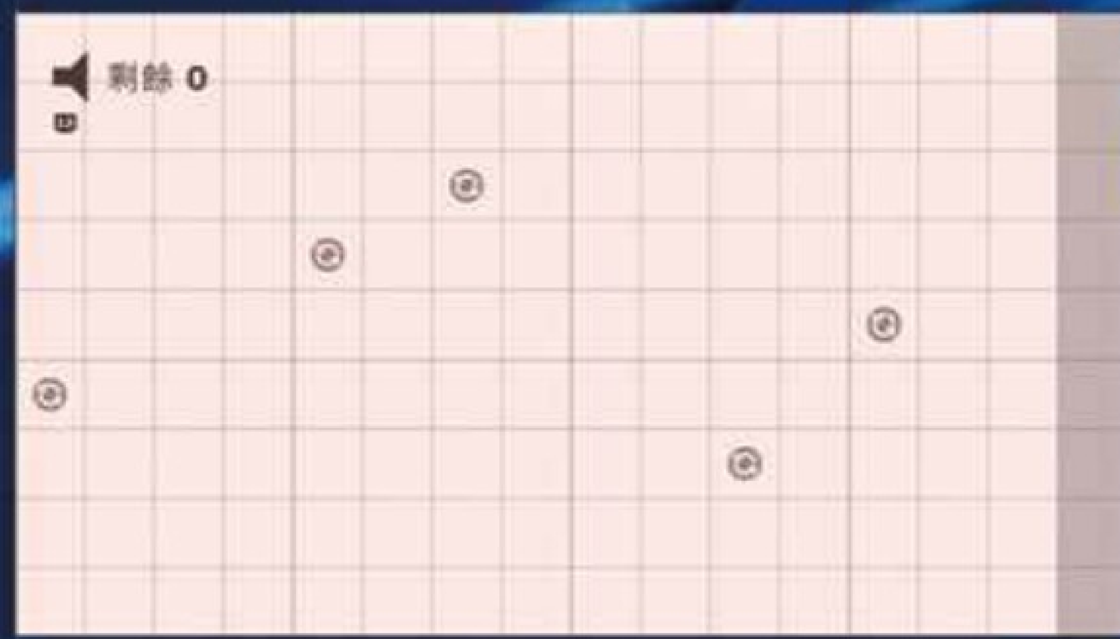
节奏学院：高速公路
银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：高速公路



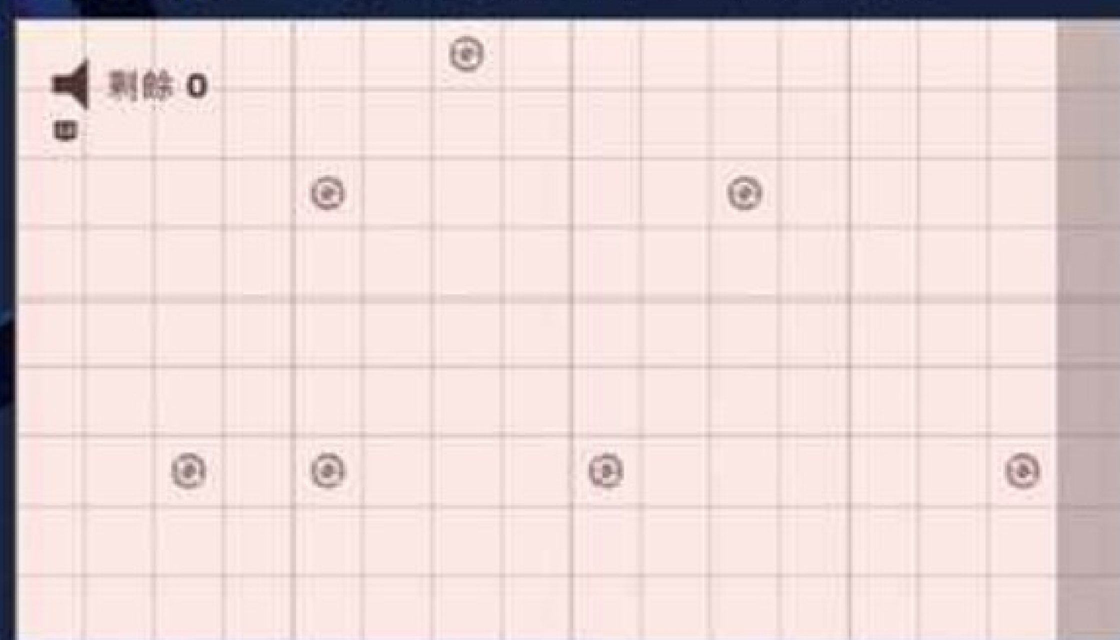
节奏学院：极限加速
银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：极限加速



节奏学院：好莱屋警探
银杯

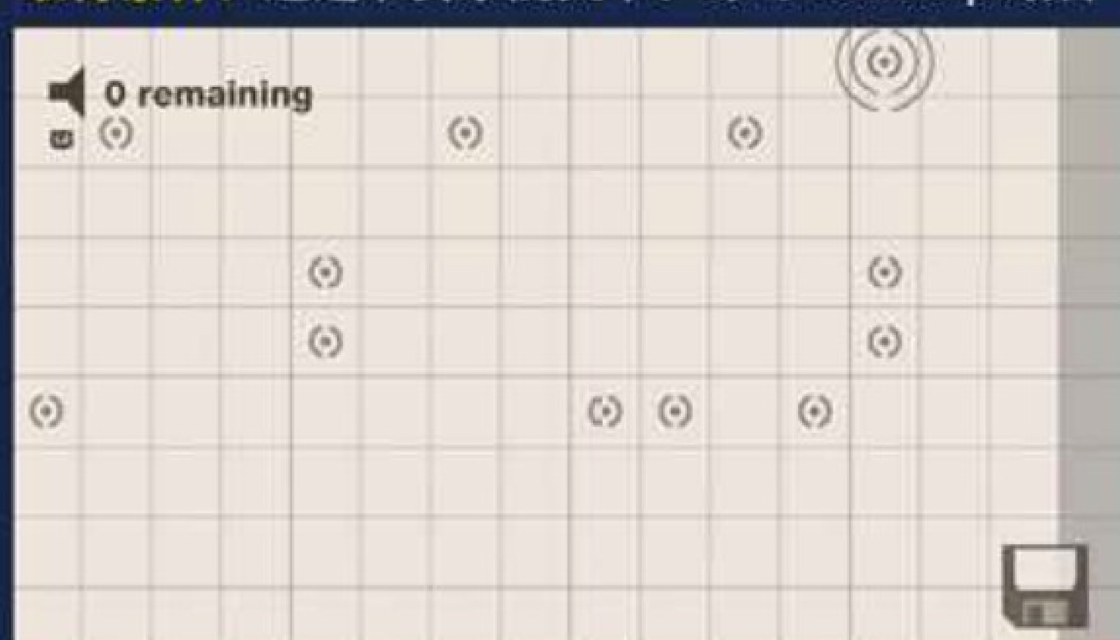
取得条件：通过节奏学院关卡：好莱屋警探



●DLC6：Dubstep音效包

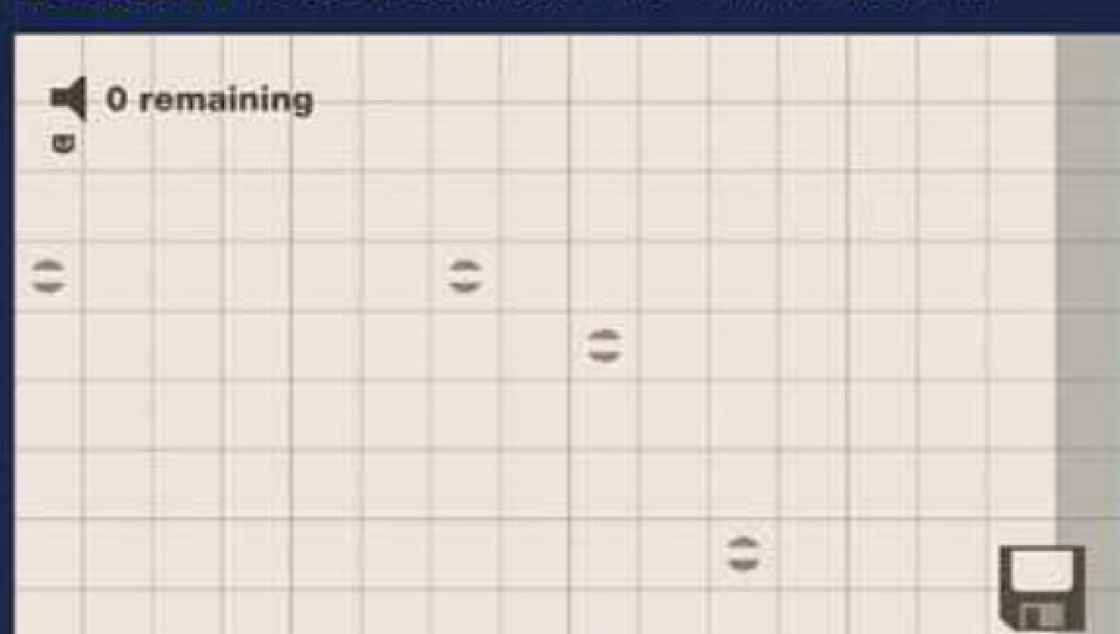
节奏学院：练习 Dubstep 鼓音
银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：练习 Dubstep 鼓音



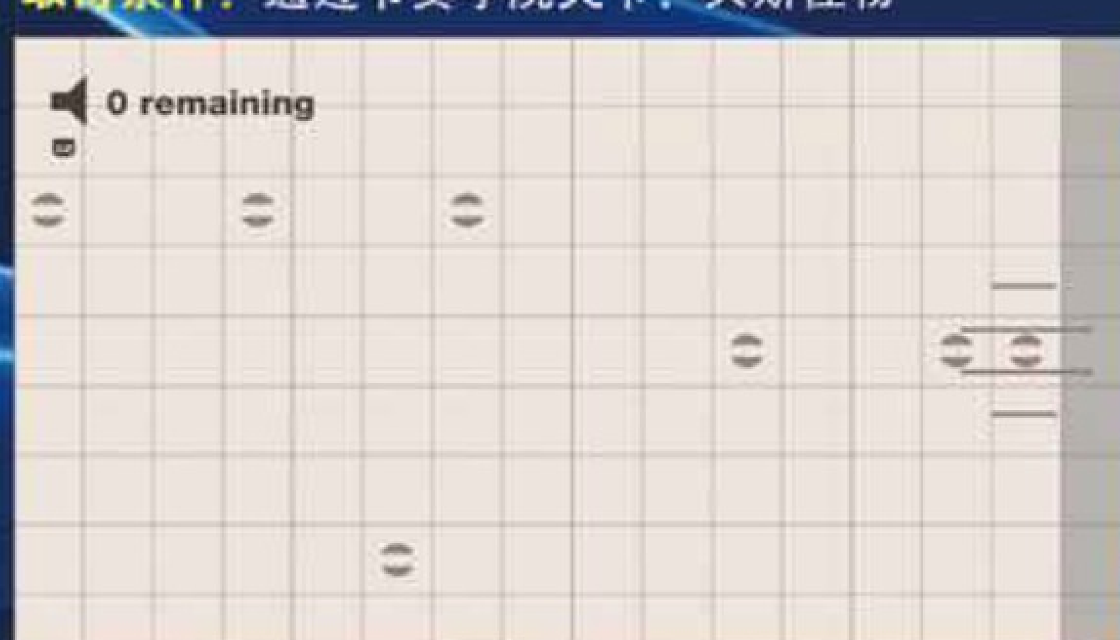
节奏学院：Grime 效果器
银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：Grime 效果器



节奏学院：贝斯怪物
银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：贝斯怪物



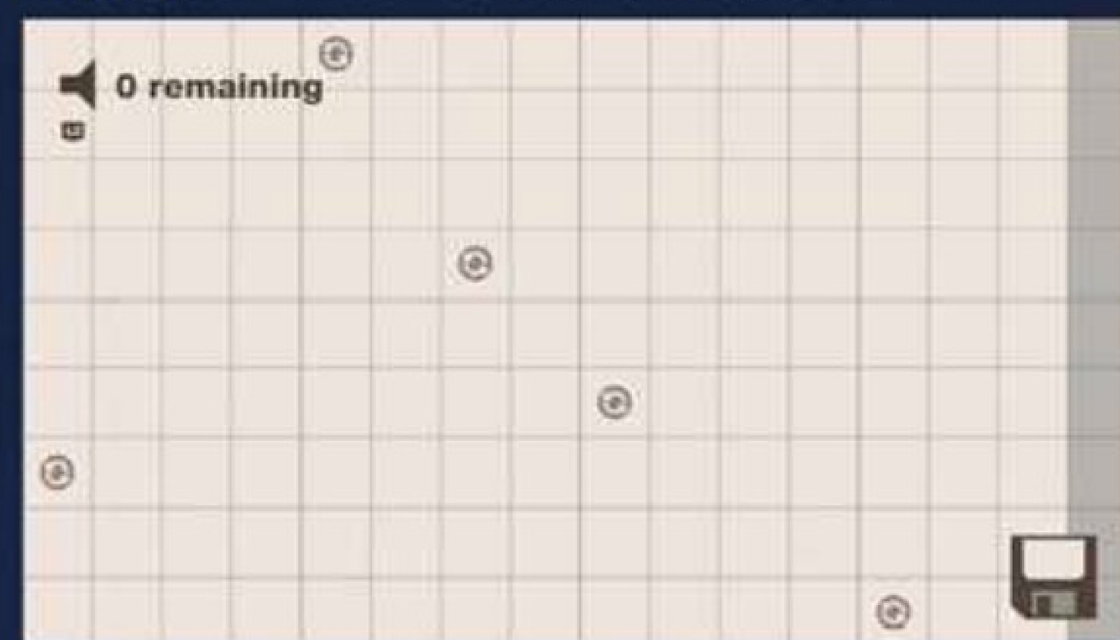
节奏学院：鼓声响起
银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：鼓声响起



节奏学院：你只需要 Wub
银杯

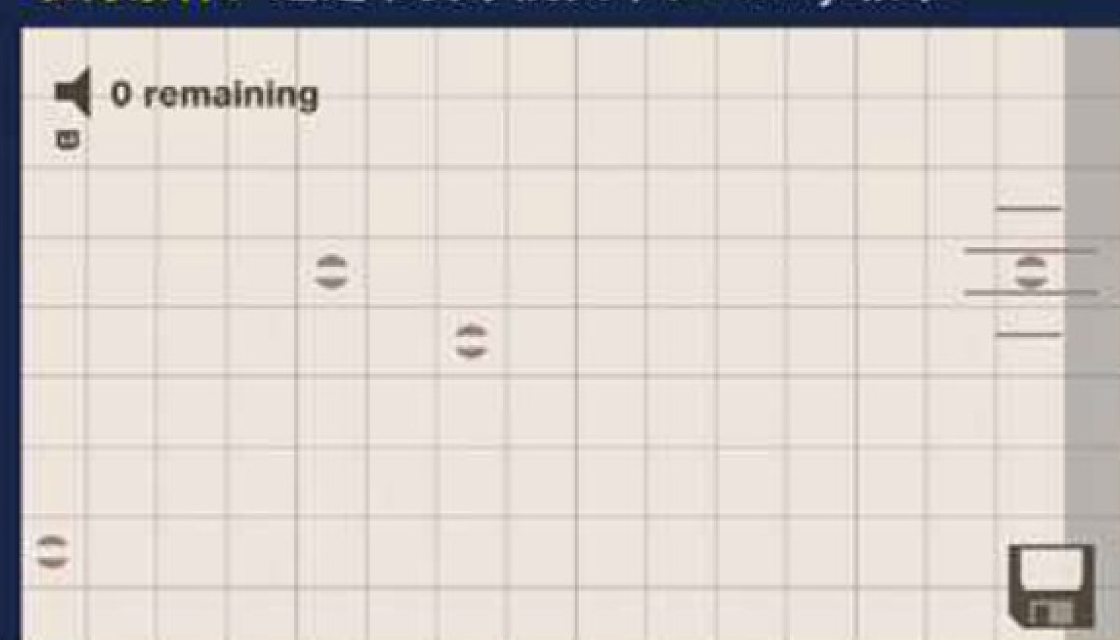
取得条件：通过节奏学院关卡：你只需要 Wub



●DLC7：Old School音效包

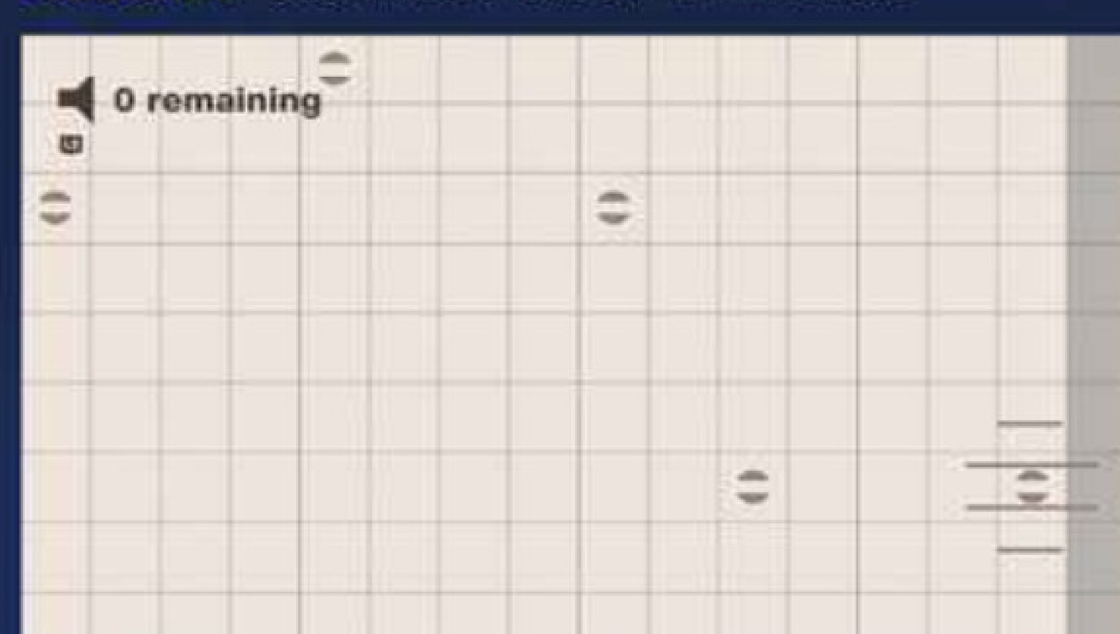
节奏学院：Funky 教学
银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：Funky 教学



节奏学院：五种元素
银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：五种元素



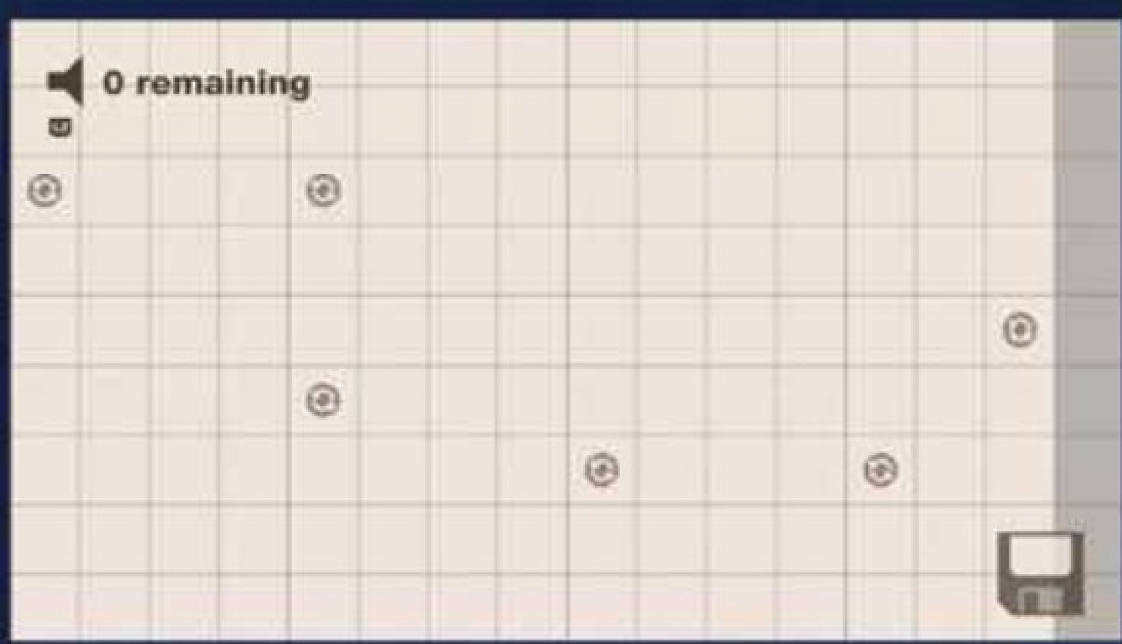
节奏学院：成双入对
银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：成双入对



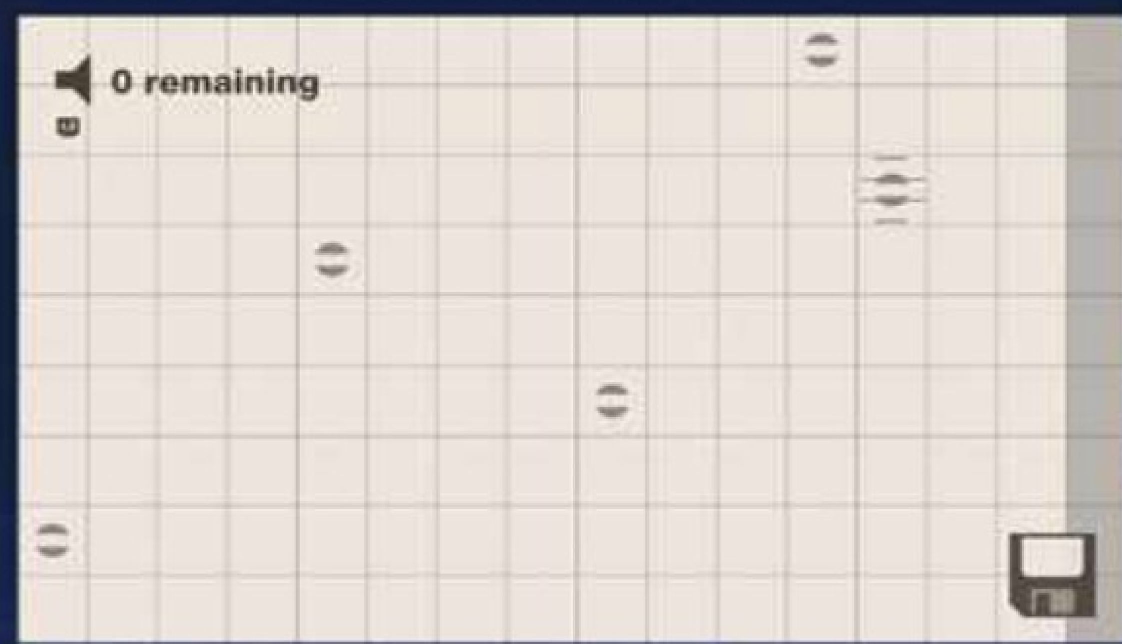
节奏学院：鼓手登场 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：鼓手登场



节奏学院：演讲大赛 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：演讲大赛



节奏学院：机器语言 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：机器语言



节奏学院：日复一日 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：日复一日



●DLC8：电子人声音效包

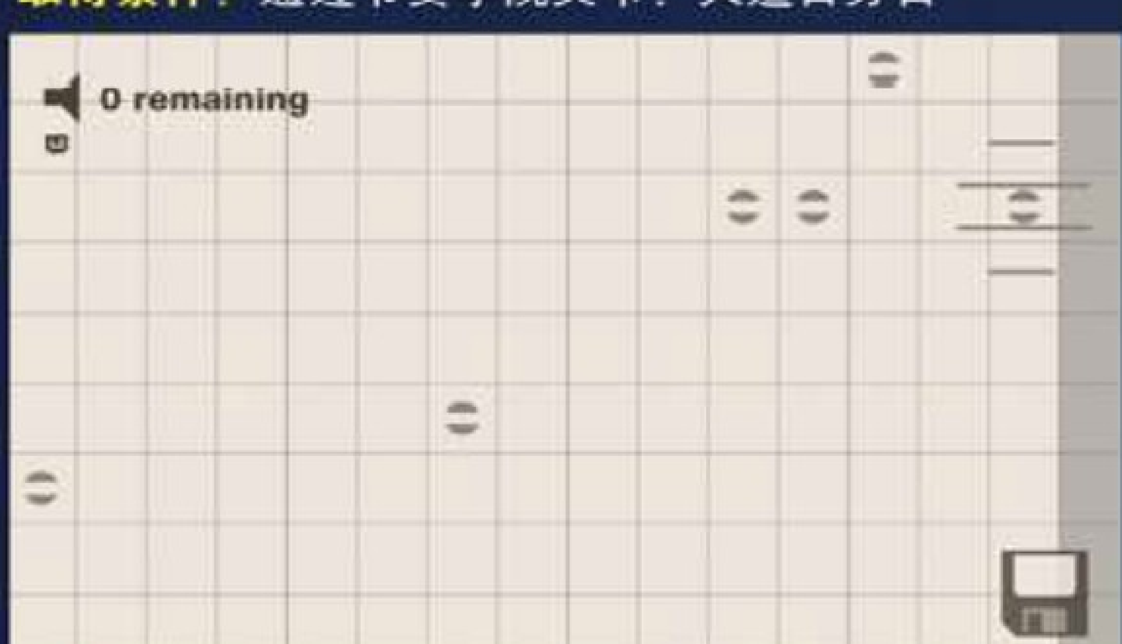
节奏学院：尚未编译 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：日复一日



节奏学院：人造百分百 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：人造百分百



节奏学院：主机板对话 银杯

取得条件：通过节奏学院关卡：主机板对话





对照物

PS4	Contrast		动作
	Compulsion Games		美版
	2013年11月15日	本地1人	14.99美元
	PS Plus会员免费		对应玩家年龄：全年龄

文 初心者
美编 心の永恒

只要是购买了PS Plus的会员，都可以在优惠期内免费下载到本作。这款游戏的背景设置在有着上世纪20年代风情的幻想世界，复古色彩浓重。玩家扮演名叫Dawn的女性，同时也是小女孩Didi幻想出来的好朋友。Dawn利用变身成影子的幻术能力，在这个支离破碎的浮游世界中探索，化解Didi的家庭矛盾，并且解开其身世之谜。

基本操作

按键	作用
○	冲刺
×	跳跃
□	互动
△	跳过动画
L1/L2	查看收集品
R1/R2	切换影子和实体形态
左摇杆	移动
右摇杆	调整视角
OPTIONS	暂停菜单

到游戏中后期，会连续使用到跳跃、冲刺、进墙的操作组合，而游戏中有大量需要跳跃的地方，但在变成影子后，会受其他影子的运动和明暗交界处的影响而变得难以判断落脚点，加上影子切换时的自动视角，操作时的障碍就更大了。因此除了耐心，还要仔细观察，看看是否有更适合的进墙位置。

解谜要点



首先要理解影子的运作：只要有强烈的光照，那么只要对着竖立面上的自己的影子，就会出现按键符号提示可以进墙了。主人公及其身上的物品都可以变成影子，变成影子后，影子之间就会相互影响，所以当人物被影子挤压时就会自动跳出，回到立体世界。当立体场景中找不到路时，或者无法移动场景中的物件时，就可以利用这一点来制造影子



通路，或者让物件成为影子从而搬运到目的地。

游戏中会出现三种闪光围绕的互动物件，分别为：光球、收集品和场景物件，其中可互动的场景物件的闪光颜色是橙色的（还有一些物件是白色的，接近后会出现谜题。无法互动的橙色亮点则是谜题提示），另外两个则是白色光。

光球是消耗品，打开暂停菜单可以在左下角看到目前的光球数量和关卡的光球总数。捡到光球的同时游戏自动存档（游戏只有一个存档），有些机关需要收集2至3个光球，但不必所有光球都集齐。

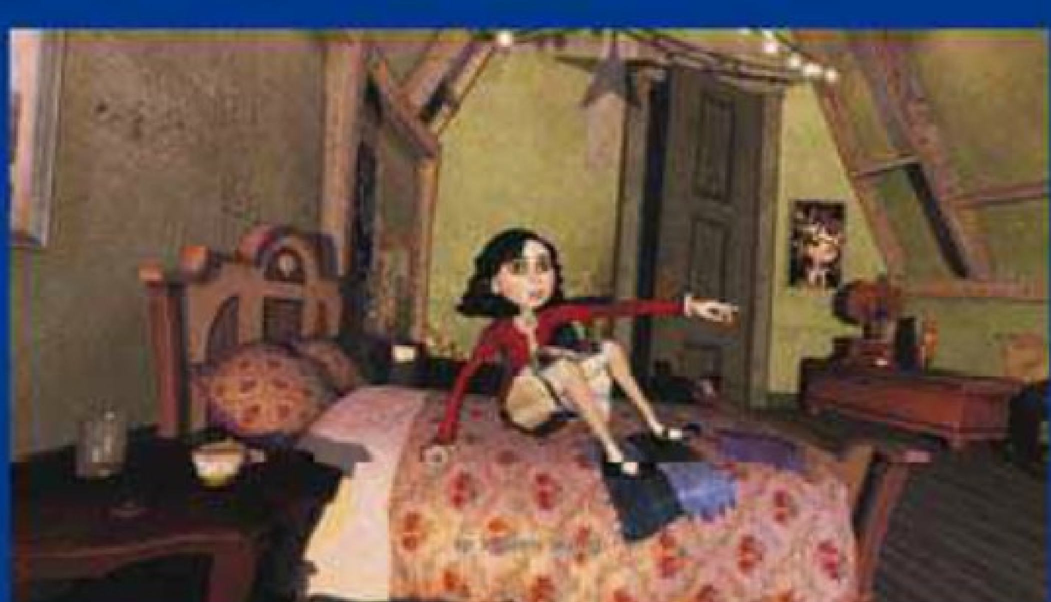
至于收集品，可以在标题画面的Collectibles中查看，或在游戏进行中按L1/L2查看收集品列表。注意前两幕的收集品会按列表显示的顺序依次出现，而第三幕的收集品在列表上出现的顺序是打乱的，但并不代表中途有遗漏。

流程攻略

Invisible friend

在小女孩的房间拿到收集品（Didi's drawing of her family），然后关灯，进入剧情。从母女的对话中可以看出，小女孩迪迪更喜欢父亲一些，而且似乎只有迪迪能够看到玩家操作的主人公。迪迪想要溜出去，但需要主人公的帮忙。跳出屋外，在小女孩的手提灯光下，进入墙壁被照亮的位置变成影子。

下楼梯，把推车推到墙壁，跟着小女孩走，然后她会把灯车推出。进入墙壁，在中途跳跃就会出墙，然后迅速再进入一次，就能继续前进。在房间内拿到光球，本关卡内共有10个。下楼梯后进入第一幕。



●第一幕

Of all the gin joints...

来到街上，在右手边墙壁的海报上可以拿到收集品（Kat Knight Premiering at

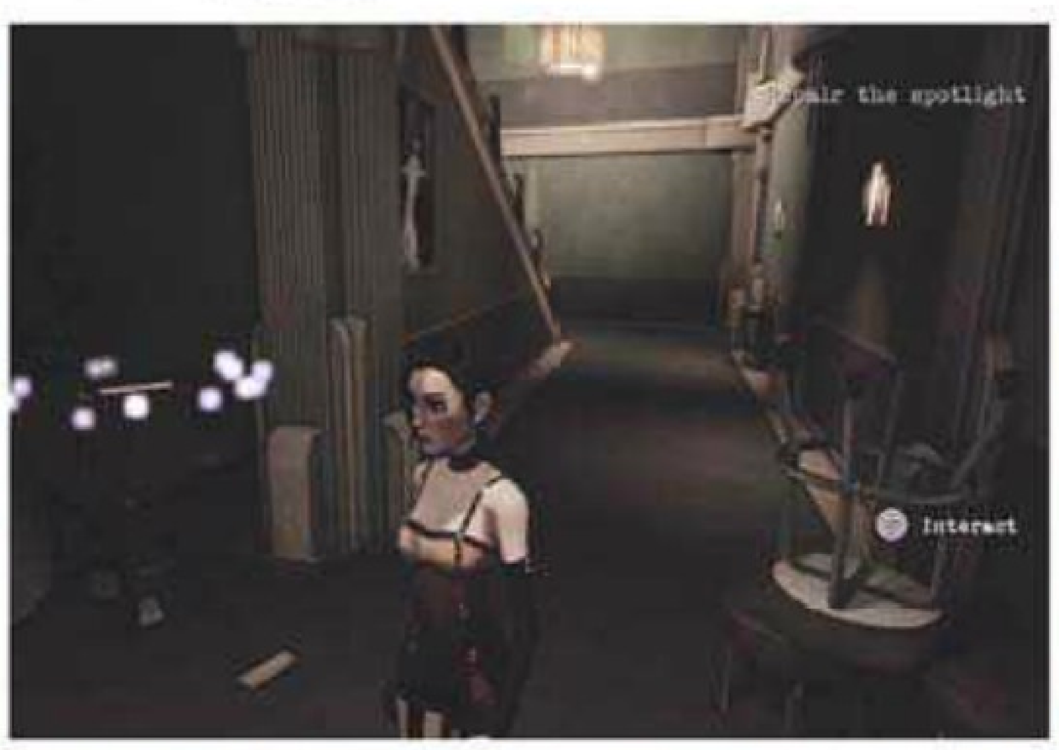




the Ghost Note）。在左边进墙，跳上齿轮阴影可以上去，在阳台拿到光球。继续前进，在右手边的霓虹灯前的桌子上拿到收集品（Newspaper Article: Carmine Bruni Aquitted of Murder for Second Time）。

然后在前面见到小女孩，她在剧场门前等着。进入剧场，在右边开启舞台灯电源，将剧场内左右的两盏灯照射到舞台中央，出现一只影子乐队，同时听到一声玻璃碎掉的声音。从乐队的位置进墙，跳到剧场第二层，把舞台正对的那盏灯修好（花费1只光球）。在剧场第二层拿到收集品（Department of Child Services Notice: Dereliction of parental duties, RE: Dorothy Malenkaya）；从二层下楼梯，在楼梯后面有收集品（Check from Johny Fenris to Kat Knight: Insufficient Funds）。

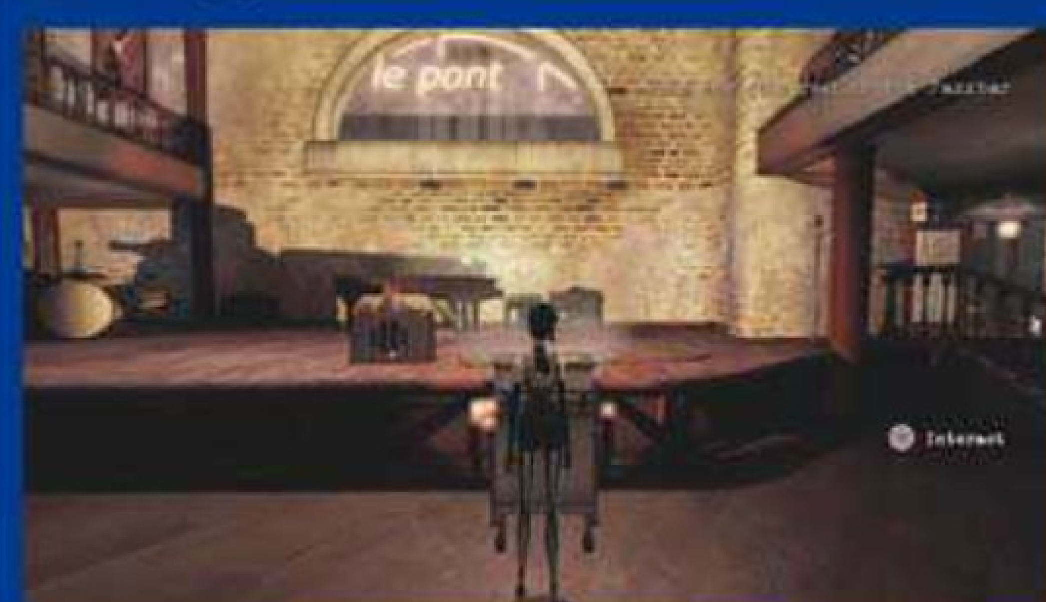
把二层的舞台灯打到墙上，剧场开始。然后左边的出口发光，剧情后出门，之后无法回到剧场。



The illusionists

跟着迪迪来到木栅栏前，冲破木栅栏，进入酒馆。看到迪迪的父亲跟一位幻术师在谈合作。

在1层桌子上拿到收集品（World's Fair Poster: Featuring The Great Vincenzo）将探照灯向右挪，进入墙壁，从左边跳到第二层，来到外面的阳台，向右拐，进入旁边建筑物的墙，就可以拿到空中的光球，然后继续走就会回到酒馆的二层，在经理室拿到影片胶卷和收集品（Newspaper Article: The Amazing Vincenzo Hides His Secrets in Plain Sight），以及光球。





回到酒馆入口出去，撞开旁边的木栅栏。往左走到尽头，可以看到发光的麦克风，接近





后出现影子，从女人影子的背部进入墙壁，跳到肩部，然后再跳到脚底上，就可以来到左边的露台，拿到光球。如果影子消失，只要离开一下再接近麦克风即可。

The usual suspects

回到小女孩身边，修复探照灯（3个光球），然后进广告牌。如果在广告牌这里不小心摔下去，可以获得一个奖杯，如果一次就成功通过，可以获得另一个奖杯。建议获得其中一个之后，呼出暂停菜单，从记录点重来一次，就可以把两个奖杯都拿到。然后跳到广告牌后面，冲刺撞破3个支架，让小女孩过来。到达电影院门前，在售票处拿到收集品（Due to a change in management we are currently closed for business）。



进入电影院，在正面墙壁前有三块人物板，这里同样要制造影子，进入墙壁登上2楼。板子可以自由移动，利用女士的裙摆和绅士的手，即可投影出适当的高度。在二层进门前，拿到收集品（Prison Release: Johnny A. Fenris, Crime: Passing Bad Checks）。原来迪迪的父亲不被信任都是因为他有过前科。从玻璃透出的亮光处进墙，即可进入放映厅。剧情后，从控制室透光的玻璃门处进墙，启动放映机播放影片，剧情之后跟着迪迪出去。



从电影院出来，将两把遮阳伞收起，如果不小心在倒计时后被伞卡住，可以用冲刺脱离。注意要先收起右边的，然后进入墙壁右端，跳上去待机跳过两把伞的影子，时机恰当的话就能在第二把伞打开时站到其影子的顶端，接着跳到左边平台拿到光球。这里由于视角和时机都比较难掌握，要耐心多试几次。



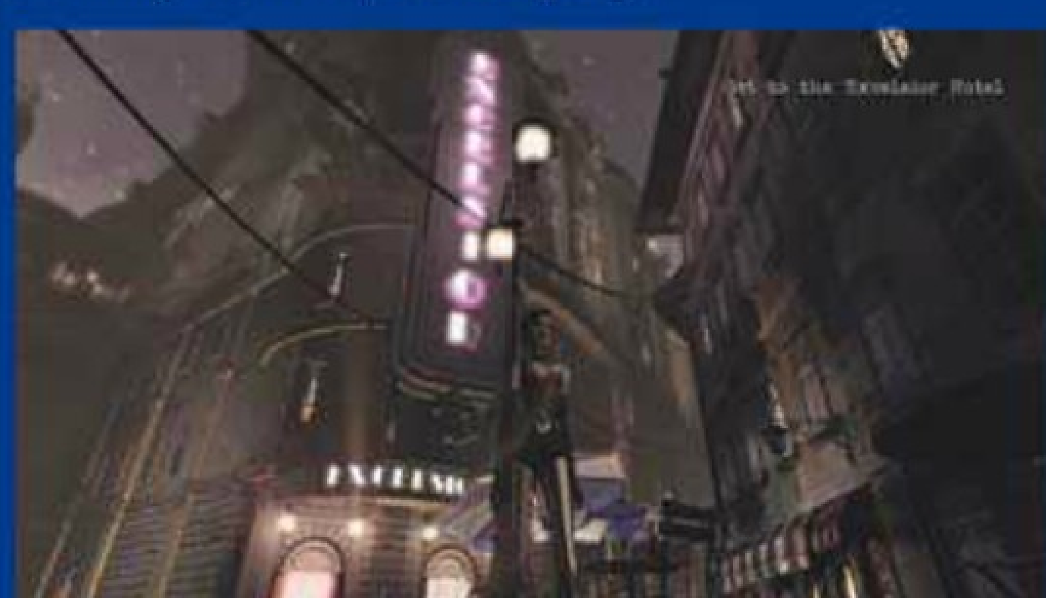
沿路返回最开始的舞台剧场“GHOST NOTE”前，往左走见到一台发光的留声机，旁边的木栅栏内有光球。接近留声机后出现影子，从最左边进墙，一直向右跳到迪迪母亲的肩膀，最后移动到露台，拿到光球。如果从这个露台跳下，就可以跳到原本进不去的铁栅栏和阳台内，上楼进房间激活开关，会看到一个特别鸣谢的彩蛋。





The problems of three little people (Part 1)

接下来要找到“Excelsior Hotel”（门口会发光），进入旅馆，在解谜之前，注意回收背后的收集品（Carmine's Debt Book: Johnny Fenris $20 Large）。



这里的电梯谜题比较复杂。首先，把行李推车推到左边的升降梯，然后按照提示抓住电梯边缘，爬到第2层。启动电梯，然后在第2层的墙壁机关处，将悬吊的平台在墙上的影子高度调节好，以便进墙来到第3层。第3层的其中一侧走廊有一扇门是开启的，进去拿到光球，而第2层的门也自动打开了。

然后返回第1层，把电梯降到第1层，再回去第2层的机关处调节左边的影子，接着来到第3层，就可以从左边影子进墙拿到高处平台的光球了。





The problems of three little people (Part 2)

从平台爬上5楼，把前面房间的木栅栏撞烂，跳过阳台侧边的木板进墙，注意这里的影子运动会把人踢出墙外。在女的抬脚前站到鞋子上，再跳到右边的烟斗上，然后会移动到男人的右手、头顶、左手，留意运动方向和站位，就可以来到左边的建筑物。进门之后，要赶在迪迪父母的对白说完前把里面的门开了，否则就会看到坏结局，并重复这一小段剧情。



第二幕

第二幕是马戏团场景，共有15个光球。这里需要完成3个设施的修复，顺序不限。

回到迪迪的房间后，拿到房内的收集品（Picture of Johnny）。下楼触发剧情后，记得回收桌上的两个收集品（Eviction Notice: To Katherine Malenkaya from Law Offices of Dewey & Howe 以及 Letter from Kat to Child Services: Please don't take my daughter away），分别在背后和前面的桌子上。

跟随迪迪来到屋外，就会获得新的能力，进墙时可以冲刺穿过较小块的阴影了。进入左边墙冲过去，一路进入马戏团的帐篷。

马戏团帐篷剧情后，在帐篷背面缝隙处跳进去拿到光球和收集品（Picture of Johnny's family: We are counting on you Johnny, Love Sal）。



从帐篷的另一个出口出去之后，进入左边尽头的墙壁，趁中间的竖状影子变窄时用影子冲刺，就能拿到光球；从中间石梯下去，在砸锤子的人那里进墙，利用弹起来的影子平台跳到右上方，拿到光球。



舞台剧

在舞台剧场景的树林入口前可以触发墙壁上的影子谜题。从右边进墙，跳到帽子上面，等中间的人快要弯腰时冲刺到他的背上，然后从头顶冲刺到左边，拿到光球。



穿过树林场景，进入舞台剧的银幕。在影子舞台剧第二幕中要进行 2D 的横版过关小游戏，如果失误的话再次进墙即可继续。

在有 3 颗蘑菇的地方，要先来到蘑菇的右边，依次踩下右边和中间的蘑菇，然后利用树枝跳到右边。

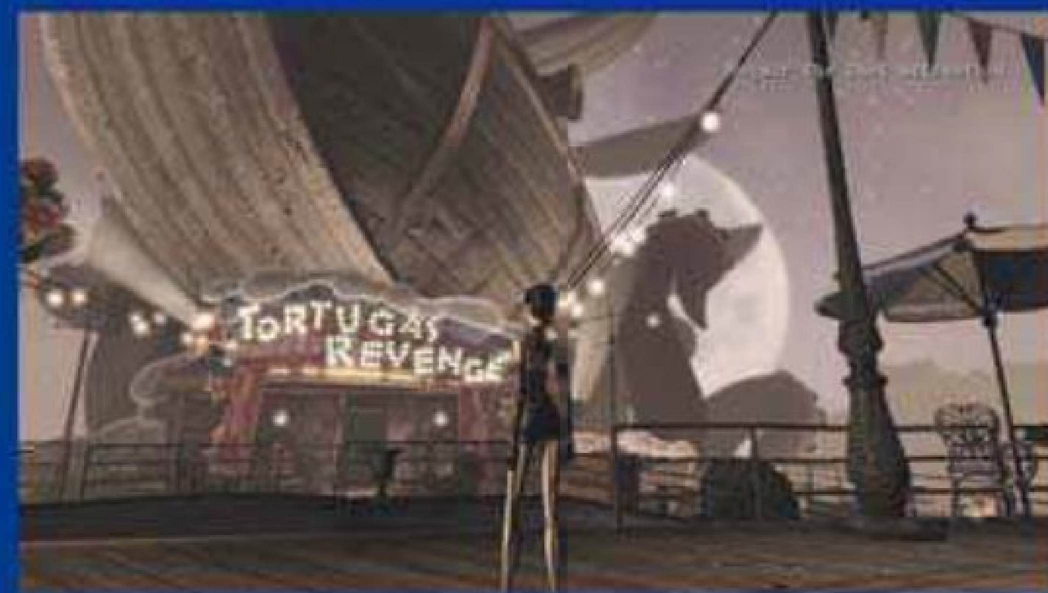
遇到兽人的时候，要先站到树桩上然后跳开，引诱兽人击中树桩，接着跳过兽人来到它的右边待机。兽人会转过身来攻击，在它伸出武器时跳到其身上回避，并回到左边即可。

到悬崖时要跳出银幕，拿到舞台左边的伞，回去银幕跳下悬崖，小心控制左右方向，注意不要碰到场景，尤其是场景上方，一直到被蜘蛛网粘住，然后按跳跃键挣扎开。

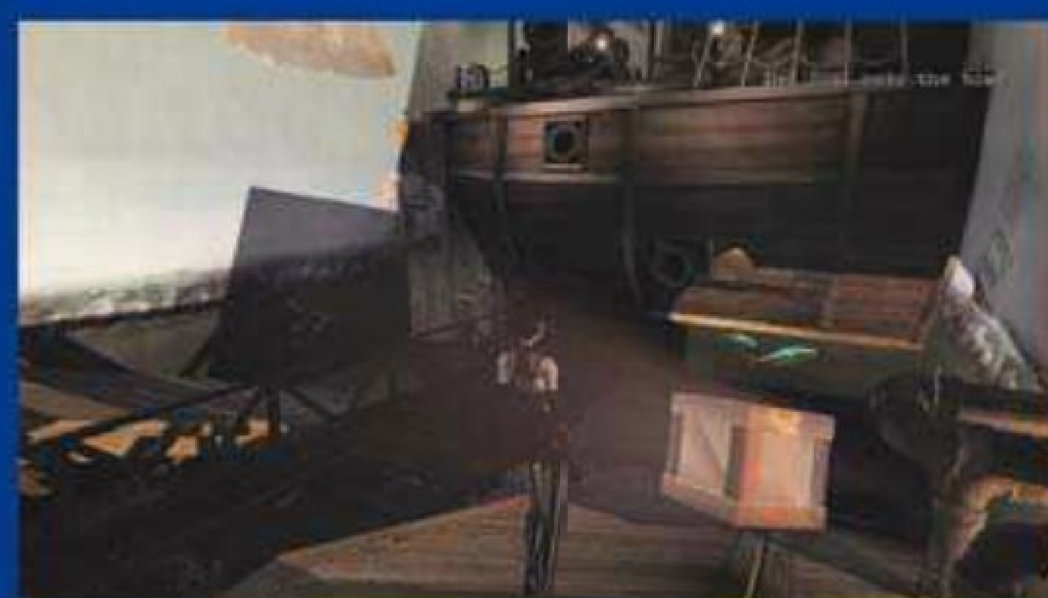


石头滚下来时在中途向左走，躲避后继续前进。在最后一幕，要注意途中的巨石，被喷泉顶上去的时候即可躲避。最终 BOSS 巨龙只要一直躲避即可通关，完成该处任务。

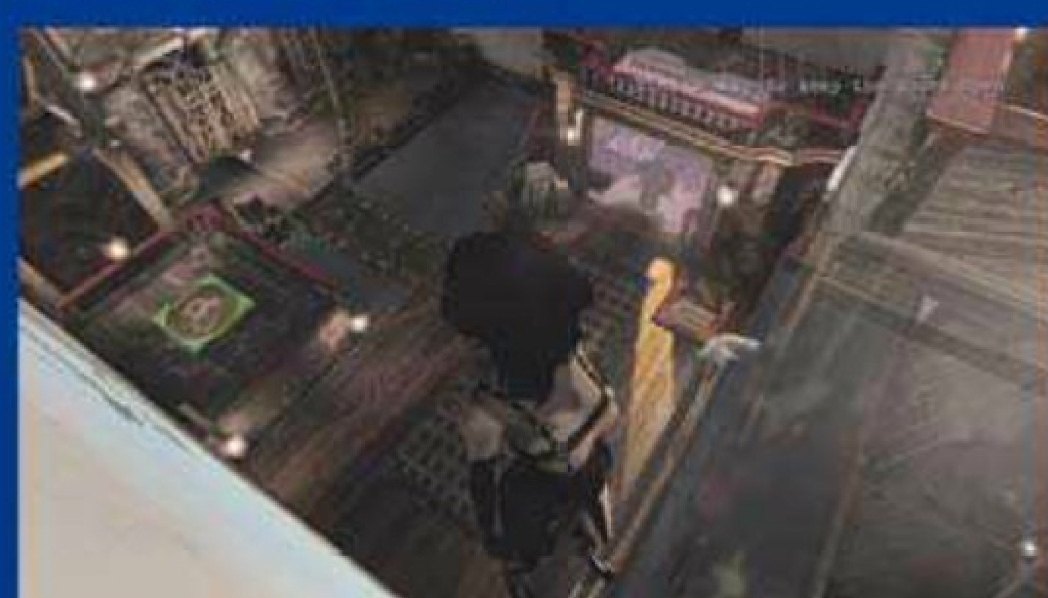
海盗船



进入海盗船场景，在左边的柱子拿到收集品（The Pirate Ship needs maintenance else it will jam）。然后将发光的箱子搬到光源的前面制造阴影，就可以进墙跳到海盗船上面了。

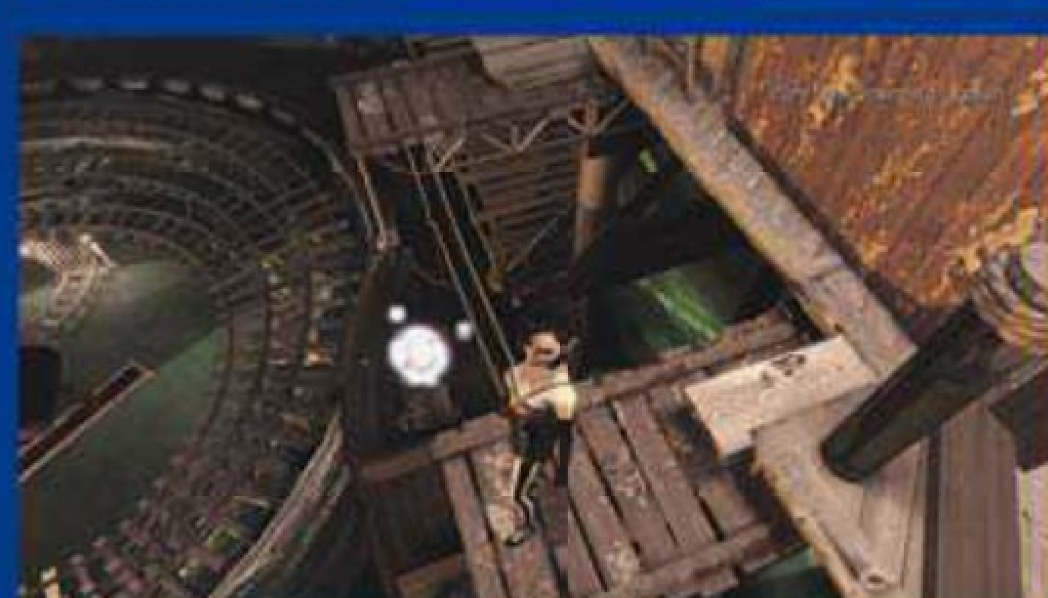


激活面前的开关，然后回去把下面的箱子搬上来，压住甲板上的罗盘机关。在右边驾驶室进墙，用摇杆向下将方向盘转到底，然后抱着甲板上的箱子在方向盘影子的左边进墙，把箱子搬到右边平台的绿色罗盘处放下。再次从方向盘影子左边进墙，等方向盘其中一角指向左上方时跳出墙，抓住左上方的铁杆爬上阁楼。把阁楼的箱子丢下去，顺便在另一端回收光球。这样红蓝绿三个罗盘都可以有箱子压住，门的机关也打开了。



进门后拿到右边的光球，然后激活小船，前往章鱼的场景。找到木板桥，留意桥下有个开合的宝箱，从桥上跳进宝箱，可以拿到一个奖杯。

从木板桥来到高处平台，激活炮弹机关，然后在炮弹射中的位置下方进墙，利用触手往上移

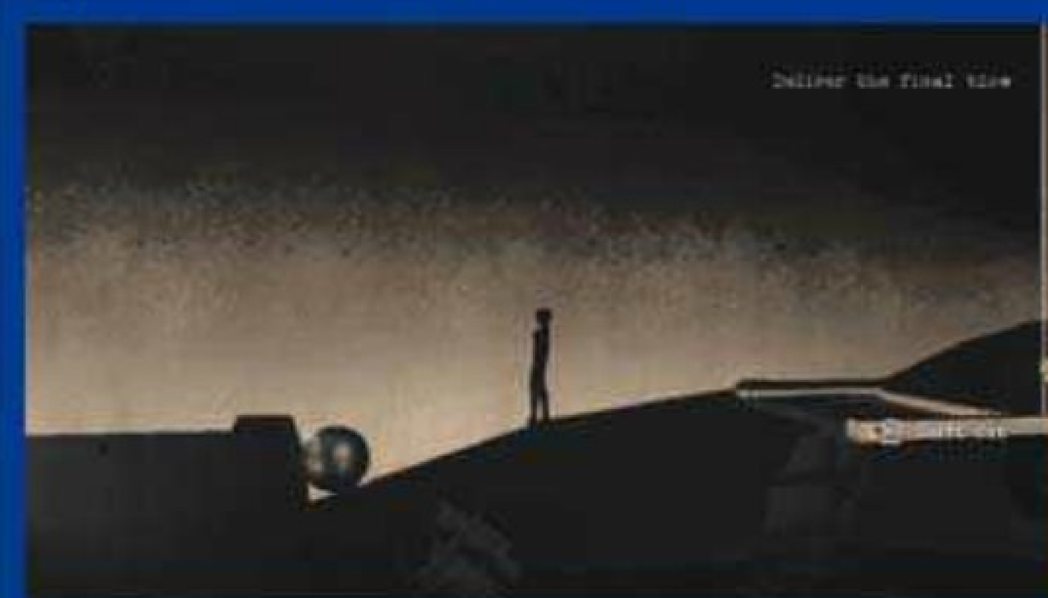






动并冲刺来到炮弹所在的平台，顺便把这里吊着的小船上的光球回收。接着把门推开，抱着炮弹进墙，把炮弹的影子放到机器爪下面，激活开关把第二发炮弹射出去。然后回到迪迪身边。

在下一个场景，先到船底下，抱着这里的炮弹从右边木桥上去，到木桥尽头进墙，然后在影子中间放下炮弹。接着启动木桥中间的机关，利用小船的影子移动炮弹的影子到左边平台的水平位置。最后从右边木桥位置进墙，绕到炮弹影子的位置，将炮弹塞到平台中间的炮台发射出去，顺便可以把平台上的光球回收。







花费 3 个光球离开章鱼场景后，在中途的铁楼梯后方会掉下去，拿到光球，然后从左边跳出来继续走会进入地下室。注意入口右边有光球，在前方机关旁边还有收集品（Pirate Ship Maintenance Book: Lubrication points for roller bearing assemblies）。拿好之后就可以靠近机器开关，等迪迪数到 3 的时候激活机关，完成任务。

旋转木马

在帐篷右手边下去的地方就是旋转木马，迪迪想启动探照灯，在这个场景的小巷里就可以拿到一个光球。从墙壁闪光处进墙，跳上木马的影子，冲刺跳到右边高处的房顶，拿到光球。



继续利用马背跳进广告板，直到下一个阳台处，迪迪会帮助制造影子，然后就可以拿到屋顶的光球。接下来要跳到旋转木马的顶端开启上面的灯，然后四周就会增加许多影子，而且从地面进墙就可以一直来到屋顶。在途中可以拿到一个光球。





快到热气球时，留意屋顶右边的阳台，进去后调查桌子可以拿到一个奖杯。来到热气球下，在右边屋顶下去可以拿到光球。将热气球放下去后回到马戏团帐篷，剧情结束就会进入第三幕。



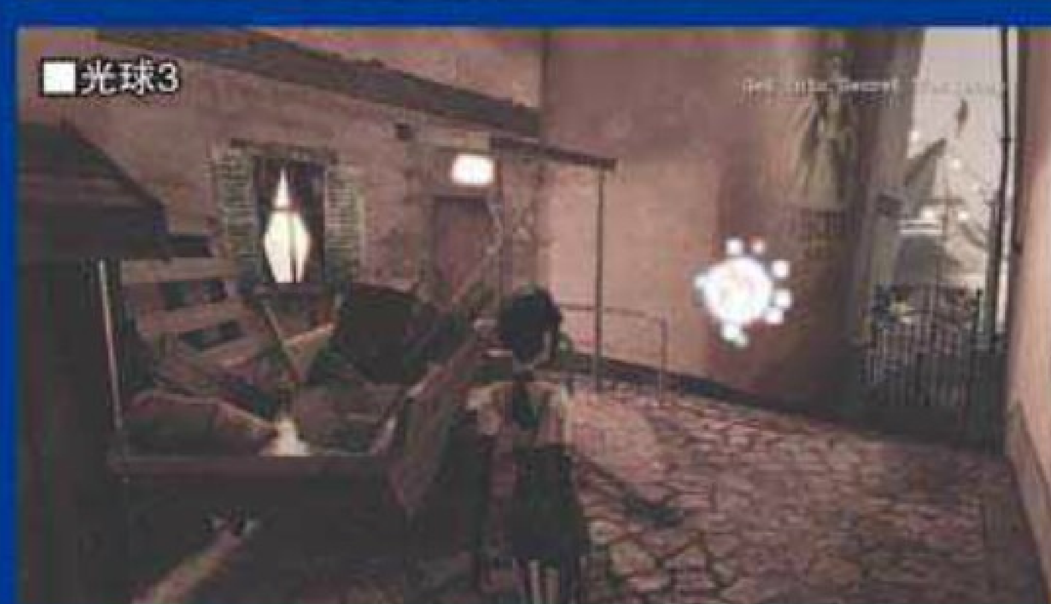
●第三幕

The stuff that dreams are made of

一直跟着迪迪找到机关建筑，这里需要光球启动机关，而这一幕共有4个光球，在初始位置向右走，穿过拱门可以在桌子旁找到一个。从舞台后方进去的平台上有一个，接着从这一个的位置通往迪迪所在的机关建筑的路上，在小巷里还会找到一个。而机关建筑的左边，在发光的手枪处触发谜题，就能拿到最后一个。发光手枪处的解法如下：从右边的箱子处进墙，跳到女人的头上，然后到男人的头上，往左上跳的时候出墙，就会抓住平台爬上去了。


■光球1


■光球2


■光球3


■光球4

拿到光球后回到机关建筑。启动机关建筑的开关，调节机关的影子，并将隔壁的乐

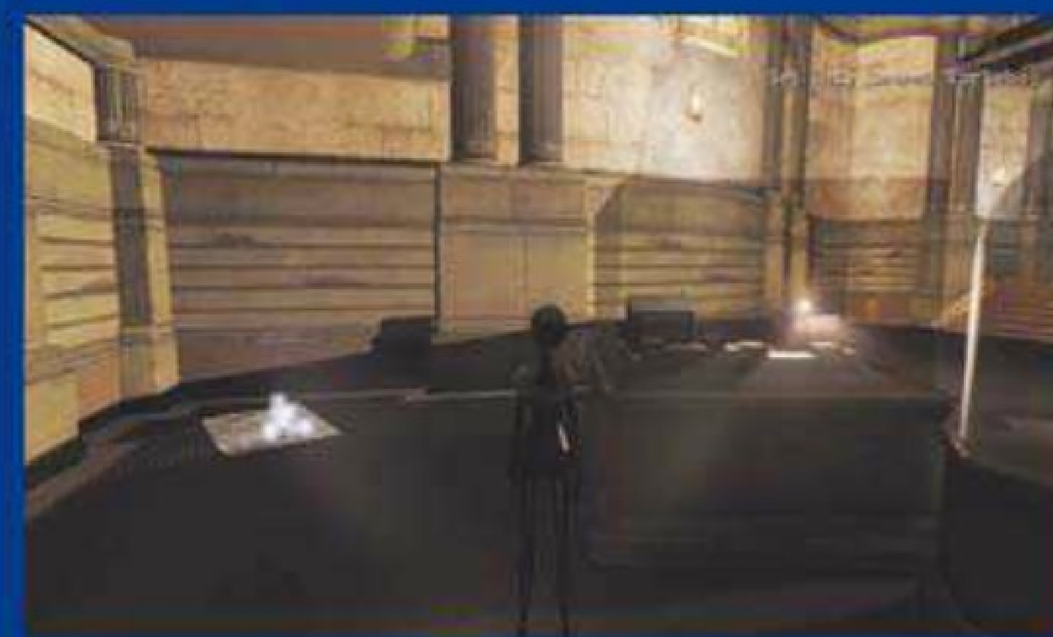

■图1


■图2

器房间的铁球搬出来，进墙，把铁球的影子放到图1的位置，转动机关直到铁球掉到右上的平台上。继续调节机关的影子，具体可以参考图2，然后利用影子冲刺来到铁球所在的平台。

将铁球放到门内右边的轨道，接着在下方进墙，跳上乐器影子，向左一直来到隐藏的机关室（有人体雕塑）。

机关室里的玻璃罩后方有收集品（Science Picture，左边是类似小孔成像的示意图，右边画有胸骨）。

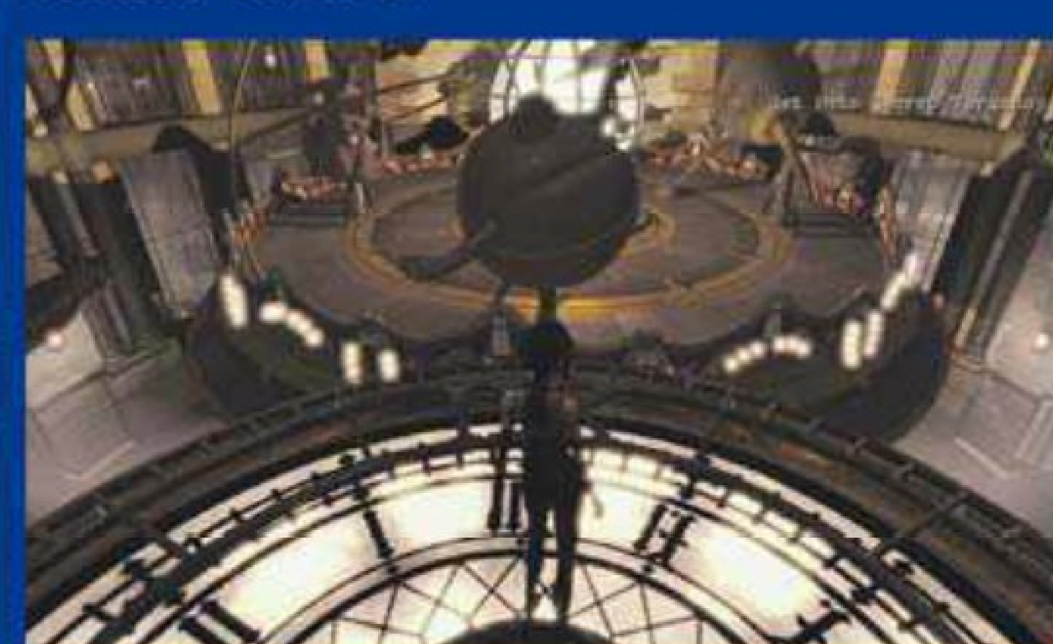


将这里的推车移动到图3的位置，然后从楼梯进墙，穿过齿轮的破损处，一路冲刺跳到左上方平台，激活机器。之后到里面楼梯的位置进墙，在大炮影子上等擦地板的人转过身去，跳到他身上，来到左边的平台。


■图3



在下一个的房间的墙上可以拿到收集品（Science Picture，两个人头，一只鸟和鸟的影子）。从这里的门出去就是最初的大厅，从楼梯上去，进墙向右进入钟的内部。在钟内，拿到初始位置左边的收集品（Newspaper Article: Illusionist Cancels Shows, No Reason Given）。



The begining of a beautiful friendship

剧情后来到舞台，看到演出失败的剧情。然后要前往灯塔，灯塔就在舞台左前方的尽头。

迪迪修好开关后，从门口进塔，来到塔内，启动左边墙上的机关。然后控制中间的射灯（右摇杆），先照射对面的箱子，然后冲刺过去将箱子塞进墙壁，就可以靠灯光来搬运箱子的影子到左边了。接着用箱子压住地上的机关，放下楼梯，再把射灯复位（聚焦到闪光的管道处），就可以上楼梯靠着灯光一直来到右边平台，途中要把角落平台的箱子也带上，压住右边平台的机关，放下这边的梯子，最后绕到上一层。把墙上的收集品（Picture of a girl's shadow beside a woman walking down the sidewalk）拿到，启动机关即可放下第三条梯子，来到阁楼。





在阁楼可以看到幻术师的族谱，而迪迪的名字旁边打了个问号。消失的幻术师和迪迪之间究竟是否为父女关系，似乎仍被怀疑。在阁楼的木箱和地板上拿到2个收集品（Newspaper Article: Missing Illusionist Sought In Affair of Missing Assistant和Lecture By Dr. William James: Investigations Into the Multiverse Via Mystical Experiences）后启动机关，迅速从楼梯上去进墙，冲刺来到对面的平台，拿到收集品（Picture depicting the shadow dimension's effect on the world）。继续往上走，这里到处都是关于人体转换成影子的研究资料，可以拿到2个收集品（Science Picture和Picture projecting skeleton to a shadow）。

启动这里的机关，出现齿轮的影子，爬上箱子后进墙向右走到平台。绕到中间的光源处还有1个收集品（Picture of Vincenzo & Dawn: Exposition Universelle 1900）。至此，游戏的收集品全部完成。

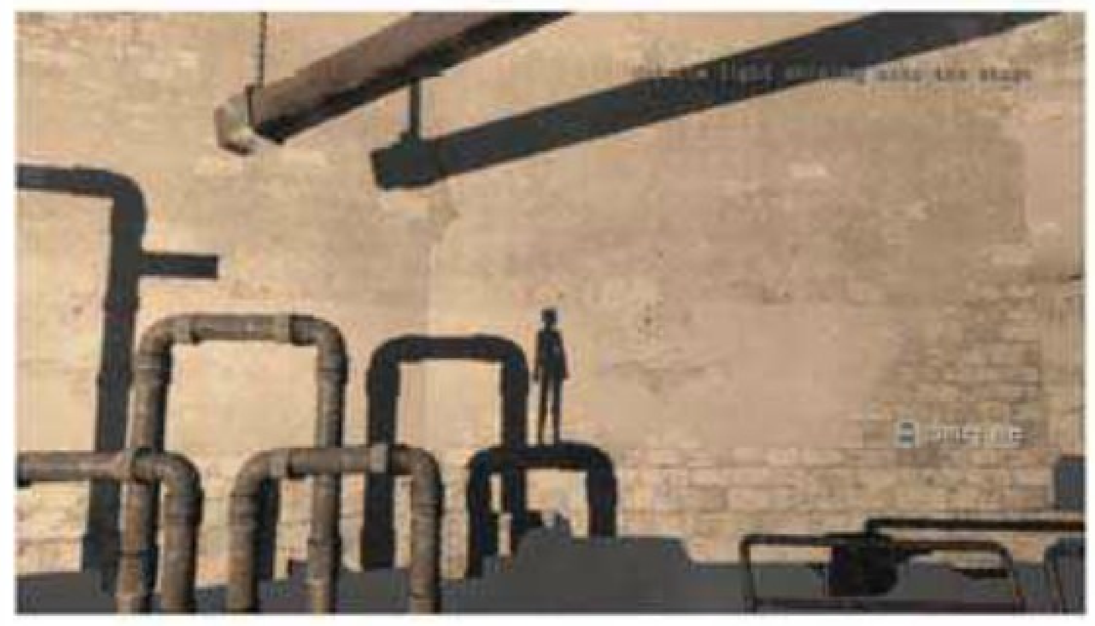


最后来到露天的场景，找到发光的箱子，将其搬到对面的墙壁前，这时门也会自动开启。进门启动另一个机关，然后这里的射灯就可以发光了。控制射灯时按照画面提示操作，可以缩小光照范围，然后像之前那样，靠影子将箱子搬到上方平台（闪光处），接着用射灯对准其对面的聚焦点（有管道连接），最后爬到上一级平台。按照这种办法，将箱子一直搬运到最初进来的门前，压住地面的机关。其中要注意活动的墙壁那一段，全程只用射灯和影子搬运即可。

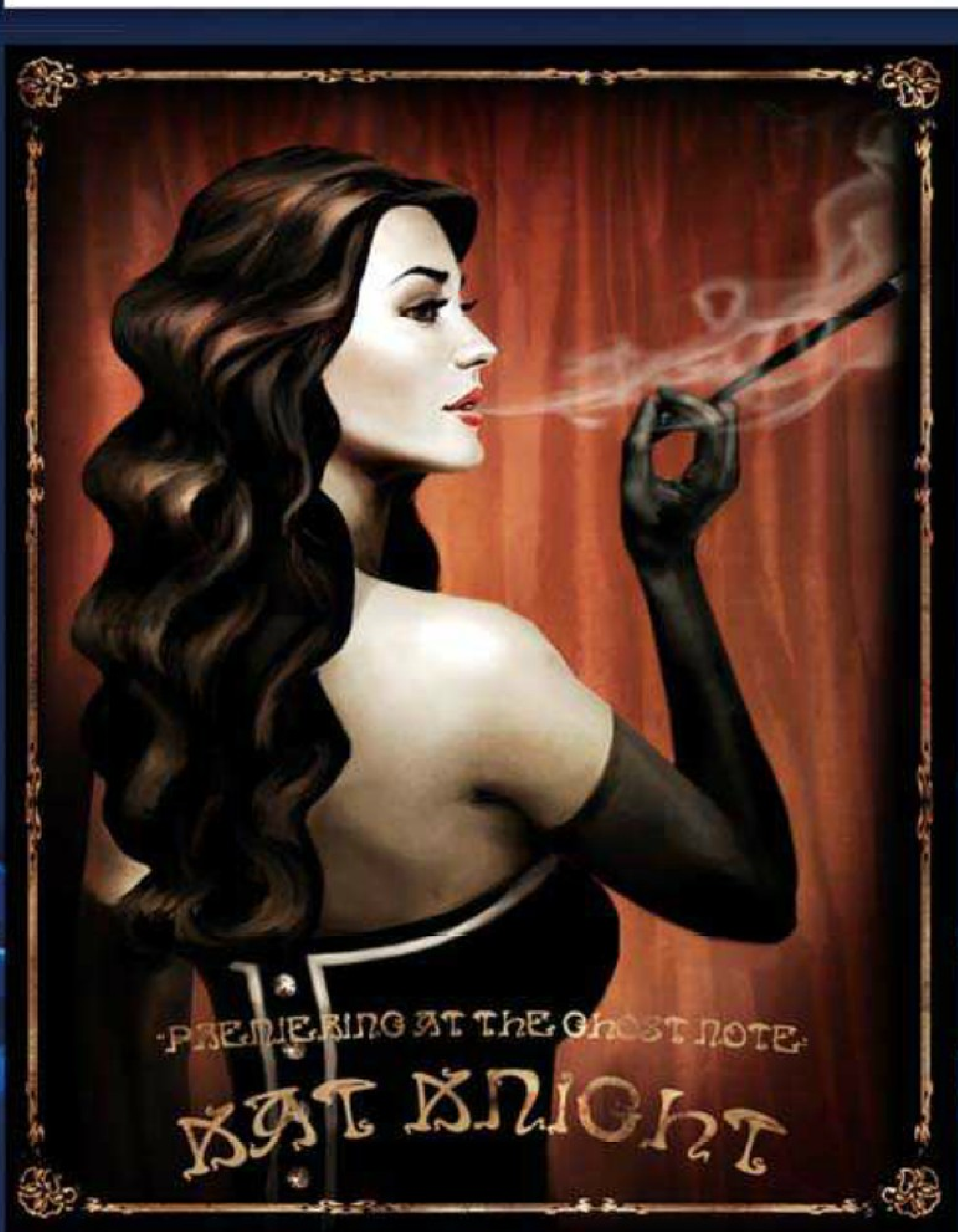


压下机关后，就可以对着管道后的墙壁冲刺进墙，并向左跳到管道上，最后影子冲刺跳到右边的平台，要注意别被活动的影子打到。

最后的登塔过程，就是出现影子后进墙、出墙后出现影子，交替进行，小心往上跳跃即可。注意其中一段出墙后是完全黑暗的，但可以继续走。来到塔顶，控制射灯照亮表演舞台，正常情况下会马上触发剧情，之后会回到舞台，跟着迪迪走，就能进入结局。







奖杯指南

本作共有21个铜杯，需要通关才能拿到的奖杯有两个，但在第三幕的最后，有可能出现探照灯无法触发谜题完成的情况，要整关重打。建议事先确认游戏已升到最新版本。

部分隐藏奖杯或收集品如果错过了的话，可以直接从标题画面选择章节补完。建议对照流程攻略和以下指南，一次性收齐奖杯。

To The Heroes Among Us 铜杯
取得条件：找到第一幕的隐藏彩蛋。

FIN 铜杯
取得条件：完成游戏。

A Carousel Of Broken Dreams 铜杯
取得条件：完成第一幕。

GroundsKeeper 铜杯
取得条件：拿到第二幕的所有收集品。

A New Dimension 铜杯
取得条件：第一次变为影子。

Illuminated 铜杯
取得条件：拿到第二个光球。



Just Like Harry
铜杯

取得条件：在马戏团影子舞台剧中，一次性成功通过鳄鱼陷阱。
奖杯说明：只要不掉进水里，也不被鳄鱼咬到，踩着鳄鱼跳过去就可以拿到奖杯。如果失败了，可以从记录点重来。

No Backpack Bird Needed
铜杯

取得条件：在第二幕海盗船场景跳进宝箱里。
奖杯说明：活动的宝箱在木板桥下方暗处，从桥上可以跳进去。该奖杯非常容易错过。



Not That Type Of Game!
铜杯

取得条件：玩家尝试进入“XXX”门。
奖杯说明：在第一幕接近“24n Dirty 24n”招牌右边的铁门即可。该奖杯非常容易错过。



Now That's Thinking With Shadows
铜杯

取得条件：在第一幕电影院前的广告牌处一次性通过。
奖杯说明：无法与“My God, It's Full Of Star”奖杯同时获得，但读档重试即可。

My God, It's Full Of Star
铜杯

取得条件：在第一幕电影院前的广告牌处掉下去。
奖杯说明：无法与“Now That's Thinking With Shadows”奖杯同时获得，但读档重试即可。

Streets Sweeper
铜杯

取得条件：拿到第一幕的所有收集品。

The Family Life
铜杯

取得条件：查看迪迪的家庭照片。
奖杯说明：注意在第二幕走出迪迪的房间后，触发剧情时不要跳过过场动画，否则会错过该奖杯。

BookKeeper
铜杯

取得条件：拿到第三幕的所有收集品。

隐藏奖杯

The Cyclops' Bottle
铜杯

取得条件：在第二幕热气球下方找到Cyclops的瓶子。
奖杯说明：在接近热气球后，来到右边的阳台，找到桌子上的闪光。

Handy Person
铜杯

取得条件：修复好第二幕的3个游乐设施。

How'd You Get In?
铜杯

取得条件：完成第三幕机关建筑的谜题。

Let There Be Light
铜杯

取得条件：完成第三幕的灯塔谜题。



Room 529
铜杯

取得条件：离开第一幕的歌厅剧场。

This Circus Is A Disaster!
铜杯

取得条件：离开第二幕的马戏团帐篷。

You Broke My Finger!
铜杯

取得条件：离开第一幕的电影院。

MENU
光盘目录

特别提示：本光盘中收录的 720p 高清影像请使用电脑观看
您也可以使用带有 DVD 播放功能的设备播放

特别收录

**PS4
广告集锦
+
广告幕后
专访**

新作影像集锦

巫师 3 狂猎
最终幻想ⅩⅤ
驾驶俱乐部
王国之心Ⅲ
如龙 维新
无名英雄 再来者
神偷
全境封锁
疯狂麦克斯
宿命
监察风云
潜龙谍影Ⅴ 幻痛
泯灭之光
教团 1886













本期光盘特别附赠

KNACK、驾驶俱乐部、杀戮地带 暗影坠落、神偷、巫师 3 狂猎、无名英雄 再来者、如龙 维新、监察风云等高清游戏壁纸【光盘中提供的壁纸均为 1080P 以上分辨率的高清图片】

特别说明 DVD 光盘为 16:9 宽屏显示，建议您使用宽屏电视观看，并选择满屏拉伸模式，以便获得最佳的视觉体验。



KILLZONE
SHADOW FALL

PS4专辑

VOL.1

PS4 SPECIAL



–情报整合–

PS4
完全使用指南

–独家特企–

PS4大事记

从高富帅到
索尼帝国的救世主
平井一夫传

破与立
《潜龙谍影V》前瞻

–下载佳作–

光电战机
花
声与形
对照物

–攻略宝典–

杀戮地带
暗影坠落

真·三国无双7
with 猛将传

KNACK
COD 幽灵
乐高 漫威英雄
NBA 2K14

更多游戏书刊请访问
www.ucg.cn
PS4专辑光盘定价：35.00元
本手册随盘附赠不能单独销售